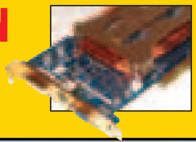


WCG RUSSIAN PRELIMINARY
КИБЕРСПОРТ



NVIDIA, ВИДЕОКАРТЫ
ОБЗОРНЫЙ ТЕСТ



КУПЕР РАЗДАЕТ СЛОНОВ
НОВЫЙ КОНКУРС «СИ»!

ISSN 1609-1035 (game)land

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#15(168)
август 2004



KILLZONE
СТР. 22
БЕЙ ФАШИСТОВ ИЗ БУДУЩЕГО!

THE SIMS 2
СТР. 28
САМЫЙ ЖЕЛАННЫЙ СИМУЛЯТОР

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY
СТР. 40
MIDWAY ПРОМОЕТ ВАМ МОЗГИ

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
НОВЫЙ КОРОЛЬ МУЛЬТИПЛЕЕРА СТР. 76

DEATH BY DEGREES СТР. 46
ДЛЯ ФАНАТОВ TEKKEN

ATHENS 2004 СТР. 78
ПРОВЕРКА НА ДОПИНГ

DUNGEON LORDS СТР. 44
БРУТАЛЬНАЯ RPG

ОБЗОРЫ

СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД НА ВТОРУЮ МИРОВУЮ СТР. 16

В ТЫЛУ ВРАГА

МНОГОКАНАЛЬНЫЙ

(095) 7-55555-7

ТЕЛЕФОН КЛИЕНТСКОЙ СЛУЖБЫ



Процессор Intel® Pentium® 4 с технологией HT расширит возможности ваших домашних развлечений.

- Смотрите ваше любимое телешоу уже сегодня.
- Создавайте домашнее кино и записывайте к нему музыку.
- Редактируйте цифровые фотографии, а затем покажите их друзьям на компьютере, телевизоре или на web-сайте.

! Компьютер POLARIS AgeNT на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT позволит Вам наслаждаться кино, музыкой и фотографиями вместе с друзьями.

- 3-х летнее бесплатное обслуживание, включая год полной гарантии
- бесплатное обслуживание на рабочем месте в Москве (в пределах МКАД)
- 100% предпродажное тестирование
- отличные характеристики для работы дома и в офисе

Компьютер можно заказать с доставкой по телефону: (095) 970-1939 или на интернет-сайте shop.nt.ru

www.polaris.ru | info@polaris.ru

ОБЪЕДИНЕННАЯ РОЗНИЧНАЯ СЕТЬ POLARIS

- **г. Москва**, м. Сокол, Волоколамское шоссе, 2 (095) 151-5503
- **г. Москва**, м. Шаболовская, ул. Шаболовка, 20 (095) 237-8240
- **г. Москва**, м. Красносельская, ул. Краснопрудная, 22/24 (095) 262-8039
- **г. Москва**, м. Комсомольская, ун-г «Московский», 4 эт., пав. 27 (095) 916-5627
- **г. Москва**, м. Профсоюзная, Нахимовский пр-т, 40 (095) 129-1119
- **г. Москва**, м. Площадь Ильича, ул. С.Радонежского, 29/31 (095) 278-5470
- **г. Москва**, м. Савеловская, ВКЦ «Савеловский», пав.: D24 (095) 784-6385
- **г. Москва**, м. Щукинская, ул. Новощукинская, 7 (095) 935-8727
- **г. Москва**, м. Пражская, ТЦ «Электронный рай», пав.: 1Б-47 (095) 389-4622
- **г. Москва**, м. Люблино, ТК «Москва», 2 этаж, 1 линия (095) 359-8915
- **г. Москва**, м. Савеловская, Сущевский вал, 3/5 (095) 973-1133
- **г. Москва**, м. Багратионовская, ТВК «Горбушкин Двор», пав.: E2-14/15 (095) 730-1549
- **г. Москва**, ул. Малая Дмитровка, 1/7 **НОВЫЙ** (095) 200-3060
- **г. Москва**, м. Красносельская, ул. Русаковская, 2/1 (095) 264-1333
- **г. Москва**, м. Динамо, ул. 8 Марта, 10, стр. 1 (095) 363-9333
- **г. Москва**, м. Братиславская, ул. Братиславская, 16, стр. 1 (095) 347-9638
- **г. Москва**, м. Дмитровская, ул. Башиловская, 29/27 (095) 797-8064

- **г. Санкт-Петербург**, м. Пр.Просвещения, ТК «Норд», пав. 204 (812) 331-6244
- **г. Санкт-Петербург**, м. Академическая, ТК «Грэйт», пав. 28 (812) 590-8480
- **г. Н.Новгород**, ул. Пискунова, 30 (8312) 78-0861
- **г. Н.Новгород**, м. Канавинская, ТЦ «Новая Эра», 1 этаж (8312) 16-9787
- **г. Н.Новгород**, ТЦ «Новая Эра», «Цифровая студия POLARIS» (8312) 16-9788
- **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Буденновский, 11/54 (8632) 62-3978
- **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Буденновский, 80 (8632) 92-4242
- **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Нагибина, 34Л, ТЦ «Поиск» (8632) 72-5472
- **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Ворошиловский, 12 (8632) 40-5353
- **г. Воронеж**, ул. Кольцовская, 82 (0732) 72-7391
- **г. Воронеж**, пр-т Революции, 44 (0732) 20-5055

- **Магазин** с бесплатной доставкой по Москве shop.nt.ru (095) 970-1939
- Отдел корпоративных решений: ул. 8 Марта, д. 10, стр. 1 (095) 363-9333

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

При покупке компьютера обратите внимание установлена ли лицензионная операционная система Microsoft® Windows® XP. Только в этом случае POLARIS может гарантировать надежность работы компьютеров.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ТАМПЛИЕРЫ
КРЕСТОВЫЙ ПОХОД
TDK
© 2004 TDK Recording Media Europe S.A. Все права защищены. Логотипы TDK и Diamond Device являются зарегистрированными торговыми марками. Все остальные наименования, торговые марки и логотипы являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С. Все права защищены.

АВГУСТ #15 (168) 2004

В НОМЕРЕ



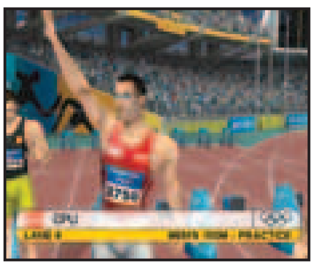
ХИТ?!
THE SIMS 2 – ЛЮБИМЫЙ ТАМАГОЧИ ПРОСТЫХ ДОМОХОЗЯЕК /28



В РАЗРАБОТКЕ
BARD'S TALE – НАСТОЯЩЕЕ РОЛЕВОЕ ЗАЗЕРКАЛЬЕ /50



ТЕМА НОМЕРА
ИЗБИТАЯ ТЕМА ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ ЗАИГРАЛА НОВЫМИ КРАСКАМИ. БЛАГОДАРЯ ОТЕЧЕСТВЕННОМУ СУПЕРПРОЕКТУ «В ТЫЛУ ВРАГА» /16



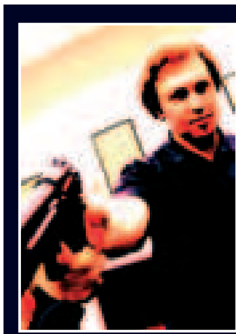
ОБЗОР
ATHENS 2004 ПОЗВОЛИТ ВАМ ОЩУТИТЬ СЕБЯ СПОРТСМЕНОМ! /78



ОБЗОР
X2: УГРОЗА – БЕСКОНЕЧНОЕ ОЧАРОВАНИЕ КОСМОСА /90



СПЕЦ
ИНТЕРВЬЮ С THQ ПОВЕДАЕТ ВАМ О ПЛАНАХ ИЗДАТЕЛЬСТВА НА БУДУЩЕЕ, А ТАКЖЕ О МЕГАПРОЕКТЕ ПОД НАЗВАНИЕМ THE PUNISHER /34



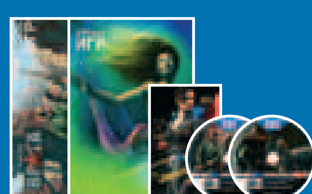
Лед тронулся, господа!

Долгожданный релиз состоялся. Великий и ужасный DOOM III ушел на золото (главное, чтобы он не заблудился по дороге:)). В это очень сложно поверить, да я и не верю особенно. Однако даже дата релиза объявлена, и, когда вы будете держать этот номер в руках, долгострой из долгостроев просто обязан лежать на полках магазинов. Узнать последние будет очень легко – по огромной очереди страждущих геймеров. Хотя о чем это я? Когда это в России были очереди за играми? Наверняка уже вовсю гудят перегруженные заводы, силясь выдать на-гора миллионы копий досрочно локализованного «сократом» шедевра. Уверен, что еще до официального начала продаж все это «богатство» очутится на развалах барахолок и мелких ларьков. И уж точно товар будет пользоваться спросом. Вот только я не пойму, неужели людям, которые столько лет ждали «игру своей мечты», копили деньги на новый акселератор и лишние 512 метров памяти, не будет противно брать в руки пачку болванок непонятного происхождения с ужасной полиграфией, а то и вообще с краткой надписью «D3» маркером на зеркальной поверхности. Это же форменное кощунство, сродни покупке коньяка в розлив. Подумайте над моими словами, геймеры, ежедневно проверяющие анонсы isonews. И помните, каждая купленная вами пиратская копия DOOM III убивает щенка.

М.РАЗУМКИН
ГЛАВРЕД «СТРАНЫ ИГР»

КОМПЛЕКТАЦИЯ

НОМЕР С CD
Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD
Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.

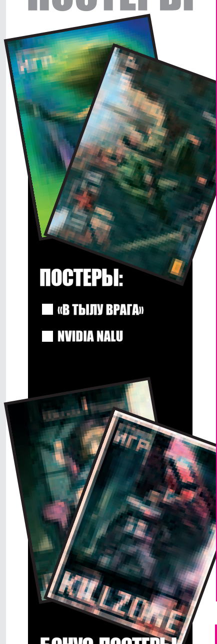


НА ОБЛОЖКЕ: Отважная, но оставшаяся безымянной снайперша из эпической «В тылу врага».



ХИТ?!
ГЛАВНАЯ ГЕРОИНЯ БОЕВИКА DEATH BY DEGREES – НИНА ВИЛЬЯМС ИЗ ФАЙТИНГ-СЕРИАЛА TEKKEN. ОНА УМЕЕТ МАХАТЬ РУКАМИ-НОГАМИ, РУБИТЬ МЕЧОМ И СТРЕЛЯТЬ ИЗ ПИСТОЛЕТА. НО... ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕ УМЕЕТ ОДЕВАТЬСЯ /46

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:
- «В ТЫЛУ ВРАГА»
- NVIDIA NALU

БОНУС-ПОСТЕРЫ:
- KILLZONE
- «ШКОЛА УБИЙЦ»

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№15 (168) август 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Михаил Разумкин razum@gameland.ru главный редактор
Алексей Ларичкин chikitos@gameland.ru редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Максим Бакaнович baxx@gameland.ru PR-менеджер
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru лит.редактор/корректор

DVD/CD
Юрий Воронов voron@gameland.ru главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ
Юрий Мирошников [«1С»], **Александр Гурин** [«1С»], **Сергей Орловский** [«Нивал»], **Дмитрий Архипов** [«Акелла»], **Ирина Мизрахи** [«Руссобит-М»], **Сергей Амирджанов** [«Софт Клаб»], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART
Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Соболев Максим sobolev@gameland.ru менеджер по работе с игровыми издательствами
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER
Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ИНДУСТРИЯ ГОТОВИТСЯ К ПЕРЕХОДНОМУ ПЕРИОДУ

Аналитическая компания Piper Jaffray опубликовала свой прогноз развития игровой индустрии на 2005-2006 год. Как и большинство аналитиков, специалисты Piper Jaffray считают, что в этот период объем продаж значительно снизится, и рекомендуют издательствам потуже затянуть пояса. Связано это с тем, что именно в это время на рынке появятся новые консоли. Как показывает опыт предыдущих лет, смена поколений всегда приводит к временному спаду покупательской активности. Однако далеко не все представители крупных издательств верят этому прогнозу. Дело именно в том, что аналитики опираются на прошлый опыт. Но у нас есть все основания считать, что грядущий переходный период будет во многом отличаться от предыдущего. Во-первых, Microsoft собирается выпустить новую консоль уже в конце следующего года – раньше Sony и Nintendo. Это может несколько растянуть смену поколений и уменьшить связанные с ней трудности. Во-вторых, в 2005 году на рынке уже будут представлены портативные приставки Nintendo DS и Sony PSP. Судя по всему, рынки игр для домашних и карманных консолей будут взаимосвязаны значительно сильнее, чем сейчас. Как мы помним, Кен Кутараги не так давно заявил, что, по задумке, PSP должна использоваться, прежде всего, дома, а не в дороге. Третий фактор, вносящий серьезные коррективы в планы издателей на будущее, – это намерение Sony и Nintendo (Microsoft своего слова пока не сказала) поддерживать консоли нынешнего поколения даже после того, как в продаже появятся PS3 и Revolution. Как заявил представитель одного из издательств (он пожелал остаться неназванным), в индустрии сейчас царит настроение сдержанного оптимизма. Вопреки прогнозам аналитиков, крупные компании рассчитывают даже на небольшой рост продаж. ■

NINTENDO НЕ ПОЙДЕТ В ОНЛАЙН

Президент Nintendo, Сатору Ивата (Satoru Iwata), считает, что далеко не все геймеры хотят играть по сети. В качестве примера он привел симулятор гольфа для PS2, поддерживающий многопользовательский режим, который разошелся меньшим тиражом, чем его предшественник, рассчитанный на одного игрока (от себя добавим, что сам по себе пример в высшей степени спорный и не показательный). Ивата заявил, что многие просто не хотят платить за соединение с Интернет, чтобы наслаждаться любимыми играми. Кроме того, само подключение к сети до сих пор остается проблематичным для некоторых геймеров (видимо, имеются в виду, в первую очередь, дети). Возможно, именно поэтому мы до сих пор ничего не знаем о сетевых возможностях Revolution (если они вообще будут). Это при том, что Sony и Microsoft считают, что будущее – за онлайн-развлечениями. Напомним, Nintendo до сих пор не сделала ни одной сетевой игры для GameCube. ■

КОРОТКО

В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ мы сообщали о том, что Nihilistic больше не занимается StarCraft Ghost. Blizzard передала проект в руки студии Swingin' Ape, не так давно выпустившей Metal Arms: A Glitch in the System.

ПОСЛЕ РЕЛИЗА B.C. (игра должна выйти на Xbox в конце этого года) Intrepid Games собирается начать работу над сиквелом. Одной из основных его особенностей будет поддержка сервиса Xbox Live.

В ПЕРВУЮ НЕДЕЛЮ ПРОДАЖ Spider-Man 2 в США Activision поставила в магазины более 2 млн. копий игры. При этом в отличие от Driv3r, консольная версия Spider-Man 2 может похвастаться не только впечатляющими результатами продаж, но и очень высокими оценками в прессе

КОМПАНИЯ FUTURE NETWORK продлила контракт с Microsoft. Теперь у нее есть права на издание Official Xbox Magazine до 2011 года. Это самая долгосрочная из всех подобных сделок. При этом если Microsoft будет и дальше форсировать смену поколений консолей, как она это делает сейчас, в 2011 OXM будет писать уже об Xbox 3.

ГРЯДЕТ «ДЕНЕЖНЫЙ СЕЗОН»

Компания Banc of America Securities опубликовала результаты анализа того, что ждет игровую индустрию в нынешнем осенне-зимнем сезоне. Эксперты BAS считают, что во втором полугодии 2004 года будет поставлен рекорд по количеству проданных игр. Но, хотя индустрия в целом от этого только выиграет, очень многие компании понесут немалые убытки. Проблема в том, что в этом году в рождественский сезон выходит слишком много проектов, которым гарантирован статус бестселлеров. На их фоне блекло будут смотреться даже весьма качественные и перспективные игры. В числе безоговорочных фаворитов аналитики называют GTA: San Andreas, Halo 2, Gran Turismo 4, Metal Gear Solid 3, Doom 3, Half-Life 2 и Metroid Prime 2. Еще один проект, который точно не пострадает от конкуренции – The Sims 2. Эти игра стоит особняком ото всех остальных – у нее просто нет соперников. Всем остальным придется очень туго. По мнению Banc of America Securities, проекты нижеперечисленных издателей разойдутся куда меньшими тиражами, чем хотелось бы их создателям: Acclaim, Midway (кроме Mortal Kombat: Deception), Atari, Eidos, Vivendi (кроме Half-Life 2) и даже Microsoft (кроме Halo 2). Причина проста – все эти компании владеют недостаточно раскрученными брендами. Аналитики также предсказывают, что в этом году будет покончено и с гегемонией Electronic Arts. В прошлый рождественский сезон эта компания заняла 24% рынка. Прогноз на этот год – 20-22%. Хотя с выходом The Sims 2 и The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, наверняка, существенно вырастут продажи в PC-секторе EA.

Эксперты также считают, что в конце 2004 года окончательно определится, останется ли Sega на рынке спортивных симуляторов. Дело в том, что цена игр всей линейки проектов ESPN 2K5 составит $19.99. Покупатели могут посчитать, что им предлагают дешевку, проект низкого качества. Если это произойдет, Sega и Take 2 придется признать свое поражение. ■



dasdasda



Gran Turismo 4



Halo 2



Half-Life 2



Metroid Prime 2: Echoes (GC)

ЯПОНСКИЙ РЫНОК УСОХ

По данным Consumer Entertainment Software Association, японский игровой рынок продолжает уменьшаться в объемах. За 2003 год количество проданного игрового «железа» снизилось на 16.7%, игр – на 8.2%. Однако еще более тревожной является новость о том, что за последние годы совокупный объем рынка уменьшился сразу на 40% по сравнению с 1997 годом, на который пришелся расцвет PlayStation. Впрочем, японские издательства пока чувствуют себя достаточно уверенно. Но во многом этому они обязаны высокому спросу на их игры на Западе. Информация CESA лишний раз подтверждает, что из трех наиболее важных для игровой индустрии регионов Япония является наименее значимым. Однако нам это может оказаться только на руку. Если ситуация на рынке более-менее стабилизируется, и мы не станем свидетелями разорения крупных издательств, тогда в будущем, возможно, мы увидим больше игр от японских разработчиков. Как созданных специально для американских и европейских игроков, так и локализованных. ■

DRIV3R-МАНИЯ

В первую же неделю после релиза Driv3r оказался на верхней строчке британского хит-парада. Благодаря этому цена акций Atari выросла почти на 4%. Затем игра возглавила чарты продаж во Франции, Германии и Австралии. И все это несмотря на нелестные отзывы прессы об игре. Однако один вопрос пока остается без ответа: будет ли успех Driv3r продолжительным? По непроверенным пока данным, от некоторых продавцов в Великобритании поступила информация о том, что очень многие покупатели возвращают игру в магазины. ■





ВОСКРЕШЕНИЕ FALLOUT 3

Компания Bethesda приобрела эксклюзивные права на разработку и издание игр под торговой маркой Fallout. Руководить работой над Fallout 3 будет Тодд Ховард, ведущий дизайнер Morrowind и The Elder Scrolls 4,находящейся сейчас в разработке. Финансовые подробности сделки не разглашаются, но вполне вероятно, что это соглашение может в немалой степени помочь компании Interplay остаться на плаву. «Это хорошее соглашение и для компаний, и для геймеров, – заявил управляющий Interplay Эрве Кэн. – Несколько фирм проявляли интерес к лицензированию Fallout, но деятельность Bethesda в области ролевых игр впечатляет нас больше всего. Это идеальный вариант для серии Fallout». Представители Bethesda, в свою очередь, уже успели заявить, что планируют выпустить не только Fallout 3 (которая, в отличие от версии, разрабатывавшейся в стенах Black Isle Studios, не будет называться Van Buren), но также ряд сиквелов и add-on'ов. Тем не менее, все права на MMORPG-версии культовой игры остались за Interplay. Также стоит упомянуть, что вероятность появления Fallout 3 на PS2, GameCube и Xbox крайне невелика, несмотря на недавнее объявление Bethesda о вакансиях разработчиков консольных игр. ■

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

С 9 ИЮЛЯ 2004 ГОДА изданием всех игр Novalogic на территории Северной Америки будет заниматься Vivendi Universal Games.

FROM SOFTWARE приобрела у Activision права на торговую марку Tenchu.

ПО СЛУХАМ, СТУДИЯ CAMELOT, создавшая сериал Golden Sun на GBA, работает над очередной его частью. Только выйти она должна будет на GameCube.

ДВА КРУПНЕЙШИХ интернет-магазина, EBGames и GameStop, перенесли дату выхода Resident Evil 4 и Killer 7 на начало 2005 года. Эта информация пока не была подтверждена официально, однако в таких случаях весьма уместно сказать, что дыма без огня не бывает.

ПРОДАЖИ ЛИНЕЙКИ Zoo Tycoon от Microsoft перевалили за два миллиона. Релиз игры состоялся в 2001 году. С тех пор она несколько раз переиздавалась и обзавелась рядом expasion pack'ов, а в прошлом году вышла коробка Zoo Tycoon: Complete Collection. Сиквел проекта, занявший свое место в списке пятнадцати самых продаваемых игр США, намечен к выпуску в октябре.

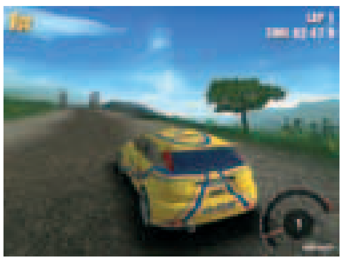
PSX ПОЯВИТСЯ НА ЗАПАДЕ ЛИШЬ В 2005 ГОДУ

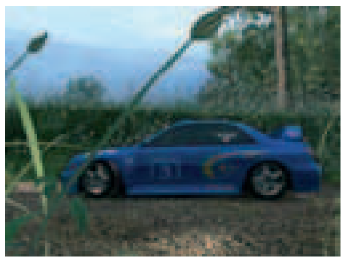
Sony решила отложить запуск PSX в США и Европе до следующего года, объяснив это желанием добавить устройству новые возможности, которые сделают его более привлекательным. Не исключено, что в их число войдет способность проигрывать MP3-файлы и записывать диски стандарта DVD-RW – именно этими возможностями Sony пришлось пожертвовать, чтобы выпустить PSX в Японии в срок. Однако маловероятно, что на Западе гибрид DVD-плеера и PS2 ждет большой успех. Публика здесь наслышана о провале PSX в Японии, а потому вряд ли ринется в магазины в день запуска.

Напомним, что изначально Sony планировала поставить 1 млн. PSX к концу 2004 года. Теперь же, после того как был отложен запуск устройства в США и Европе, это невозможно даже теоретически. ■

РАСШИРЕНИЕ ДЛЯ НЕВЫШЕДШЕЙ ИГРЫ

Сразу же после релиза Xpand Rally на сайте игры будут появляться трассы и модели автомобилей, созданные многочисленными энтузиастами из числа фэнов. Разработчик игры, компания Techland, была поражена огромным интересом к Xpand Rally со стороны увлекающихся модифицированием геймеров. Как следствие, последним поступило предложение о сотрудничестве еще до завершения разработки. ■





SONY ОБЕЩАЕТ ВЫПУСТИТЬ PSP В СРОК

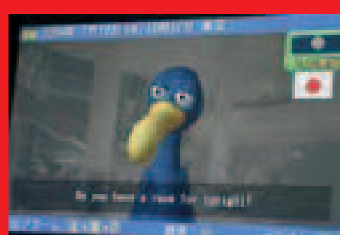
Пи Джей МакНили (PJ McNealy), аналитик из American Technology Research, выразил сомнения в том, что Sony сможет запустить PSP в срок. Главный довод, который он приводит: разработчики до сих пор не получили development kit'ов. То есть они пока еще в глаза не видели системы, игры для которой должны быть готовы уже к концу года. Кроме того, у Sony большие планы по продвижению UMD как универсального мультимедиа-формата. МакНили указывает, что для этого внутренним подразделениям Sony (Sony Pictures и Sony Music) и независимым компаниям, собирающимся распространять свои фильмы и музыку на дисках UMD, также потребуются dev kit'ы.

Директор Sony по связям с общественностью, Молли Смит (Molly Smith), поспешила выступить с опровержением всего вышесказанного. По ее словам, PSP будет выпущена точно в срок: в конце 2004 года в Японии и весной 2005 года в США и Европе. Несмотря на то, что разработчики действительно не получили dev kit'ов, им были предоставлены эмуляторы системы. Когда же дело дойдет до тестирования, они получат и саму PSP. Что касается кино, Смит подчеркнула: для записи фильмов на UMD dev kit не требуется. Этот процесс намного проще, чем разработка игр. А вот рекорд-лейблам вообще едва ли придется иметь дело с UMD. Вероятнее всего, музыку владельцы PSP будут покупать не в магазинах, а скачивать из сети, используя специальный сервис.

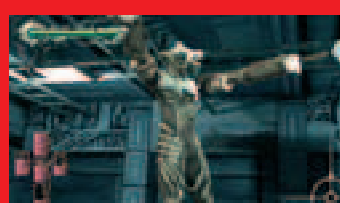
Будущее PSP кажется безоблачным, благо не так давно еще 25 компаний согласились поддерживать консоль. Hudson, к примеру, анонсировала RPG под названием The Tower of Purgatory. Sony же объявила, что в комплект к PSP будет входить программа Talkman, умеющая переводить и зачитывать текст на девяти языках. ■



Sony все чаще демонстрирует PSP.



Talkman прочитает вам любой текст!



The Tower of Purgatory – JRPG для PSP.

КОРОТКО

FAR CRY INSTINCTS, создаваемая для PlayStation 2 и Xbox, выйдет в первом квартале 2005 году.

РЕЛИЗ DEAD OR ALIVE ULTIMATE отложен до октября 2004 года.

BLOODRAYNE 2 ОТ КОМПАНИИ Majesco получит бумажную версию, а точнее, серию комиксов от компании Echo 3. Первая книжка выйдет одновременно с игрой – в октябре этого года. Напомним, что грядет и экранизация Bloodrayne 2, над которой работает небезызвестный немецкий режиссер Уве Болл.

РЕЛИЗ DUNGEON SIEGE II перенесен на весну 2005 года, без объяснения причин.

ЭКСКЛЮЗИВНЫМ ДИСТРИБЬЮТОРОМ продукции NovaLogic на территории США и Канады отныне является компания VU Games. Тем не менее, PR, маркетинг и производство останутся исключительно в ведении NovaLogic.

СИМУЛЯТОР ПОДВОДНЫХ лодок Silent Hunter III от Ubisoft выйдет лишь в первом квартале следующего года. Это связано с тем, что разработчики намерены включить в игру динамическую кампанию, о которой так просили многочисленные фэны.

РАСШИРЕНИЕ К FINAL FANTASY XI, получившее название Chains of Promathia, выйдет 21 сентября и предложит геймерам сорок новых локаций, множество квестов, событий и предметов. Тем временем стало известно, что распространением игры в Европе займется Ubisoft. Продажи европейской версии, содержащей add-on'ы Rise of Zilart и Chains of Promathia, начнутся в сентябре.

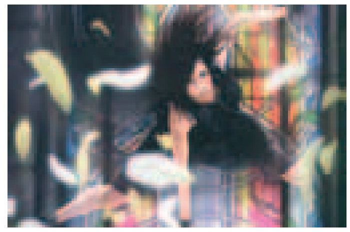
НА GAMES CONVENTION в Лейпциге Пражский симфонический оркестр исполнит сочиненный Ричардом Жаком саундтрек к выходящей в августе Starship Troopers.

SQUARE ENIX В ЕВРОПЕ

До сих пор компания Square Enix не имела полноценного европейского отделения, издающего все игры самостоятельно – отсюда и задержки с релизами многих крупных ролевых проектов, который выходили при поддержке SCEE, Electronic Arts, Take-Two и Ubisoft. Однако все должно вскоре измениться. Новым руководителем Square Enix Ltd (ранее – Square Enix Europe) назначен Джон Ямамото, бывший президент Atlus USA. Первой ласточкой должен стать сентябрьский релиз MMORPG Final Fantasy XI. Square Enix будет фигурировать в качестве издателя, но не дистрибьютора, однако в будущем, когда до Европы доберутся Final Fantasy XII и Kingdom Hearts 2, компания будет ответственна за все этапы по доставлению своей продукции потребителю. И – что важно – теперь практически все игры, что выходят в США, появятся и в Старом свете. Это очень важно – ведь, например, Front Mission 4 для нашего региона так и не анонсирован.
На этом Square Enix останавливаться не собирается. Речь идет, например о том, чтобы создать европейскую команду, занимающуюся разработкой игр. Пока существует лишь местное подразделение, отвечающее за локализацию, но его вполне можно и расширить. Издавать же Square Enix хочет не только игры, но и другую свою продукцию, в частности – аниме и мангу Full Metal Alchemist. Не стоит забывать и о фильме Final Fantasy: Advent Children, который должен появиться в форматах DVD и UMD. Что вызвало такую активную деятельность Square Enix по продвижению своей продукции в Старом свете? Все очень просто. Значение японского рынка в последние годы неуклонно падает, в то время как европейский рынок, когда-то являвшийся самым незначительным, ныне лишь на двадцать процентов уступает американскому. ■



Kingdom Hearts 2 обязан стать хитом.



Вот так будет выглядеть Тифа в FF:AC.



Очередной сборник игр для EyeToy .

KONAMI ПОКАЖЕТ НАМ ИГРЫ

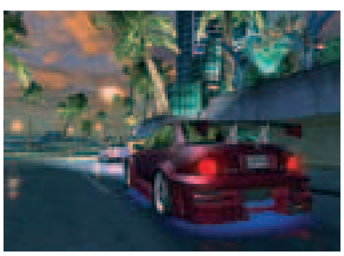
Metal Gear Solid 3 и Pro Evolution Soccer 4 впервые будут продемонстрированы обычной публике (то есть, не только специализированной прессе и работникам индустрии, как на E3) на выставке Leipzig Game Convention, которая пройдет с 19 по 22 августа в Германии, еще до британской Game Stars Live (намечена на сентябрь). Ожидается, что лично Хидео Кодзима, создатель сериала Metal Gear Solid, лично представит свое новое детище, и также подробно расскажет обо всех новых фичах: системе камуфляжа, особенностям новой системы боя и охоте на диких животных. Не менее важным следует считать и первую демонстрацию играбельной версии Pro Evolution Soccer 4, продвинутого футбольного симулятора. Привезут в Лейпциг также ужастик Silent Hill 4: The Room, свежие танцевальные игры, а также проект U Move Super Sports, поддерживающий камеру EyeToy. ■

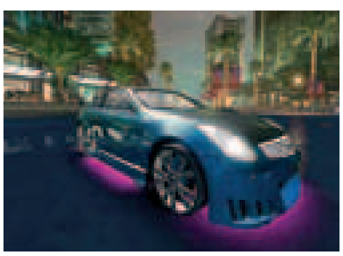
САМУРАИ БЕССМЕРТНЫ

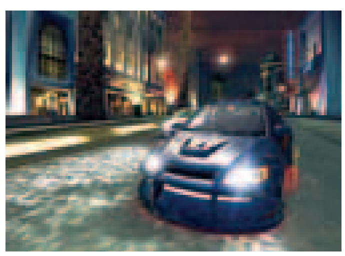
Выпуск расширений к играм – не самая распространенная практика на консолях, однако Koei отнюдь не чурается такого бизнеса. Проект Samurai Warriors: Xtreme Legends является не сиквелом, а лишь дополнением самурайскому экшну, который вот-вот должен добраться до Европы. К слову, для предыдущих игр серии, которые носили название Dynasty Warriors (их действие происходило в Китае, а не в Японии) также выходили версии с подзаголовками Xtreme Legends.
В Samurai Warriors: Xtreme Legends можно играть и без покупки оригинальной версии игры. В любом случае геймеры получат немало: новые персонажи, оружие, оригинальные боевые движения, и, конечно же, дополнительные миссии отличают Xtreme Legends от оригинала. Samurai Warriors, если вы еще не в курсе, есть смесь тактики, beat'em up и RPG, хотя главной, конечно, является экшн-составляющая – это, конечно, боевик, но с привкусом RPG. Не обошлось, естественно, и без исторической темы: игра проливает свет на реальные события средневековой Японии 16-го века. Расширение для SW выйдет в Штатах в ноябре, и англоязычная версия практически не будет отличаться от японской версии, которая появится в сентябре. ■



МАШИНКИ NFS: UNDERGROUND 2







КОРОТКО

▸ ПОЯВИЛАСЬ ИНФОРМАЦИЯ о том, что Namco планирует-таки издать в США уже достаточно старую RPG для PS2 – Tales of Destiny 2 (под другим названием). Не следует путать ее с ToD2 для PS one (ее оригинальное название – Tales of Eternia). Появится в США и PS2-версия Tales of Syphonia. Однако представители Namco пока молчат.

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

АКЦИОНЕРЫ SEGA ДАЮТ ДОБРО НА СЛИЯНИЕ С SAMMY

Sega продолжает готовиться к слиянию с Sammy. Компания решила вернуть принадлежащим ей студиям статус внутренних. Так, с 1 июля закрылись сайты Hitmaker и Amusement Vision. Теперь они существуют лишь как часть Sega. Не исключено даже, что компания откажется от дальнейшего использования логотипов этих студий. Впрочем, решать это самостоятельно Sega уже не сможет. На прошедшем недавно собрании ее акционеры одобрили сделку по слиянию с Sammy. Хотя никто в этом особенно и не сомневался. Тем более, если учесть, что Sammy и так принадлежала четвертая часть всех голосующих акций Sega. ■

ОТ ИГР ТОЛСТЕЮТ

Швейцарские медики провели исследование, результаты которого показали, что игры способствуют развитию ожирения у детей. Ученые обследовали 872 ученика первых, вторых и третьих классов. При анализе учитывались самые разные факторы: возраст, пол, национальность, наличие вредных привычек у родителей и т.д. Медики обращали особое внимание на то, какие телепрограммы смотрят дети и едят ли они, сидя перед телевизором, а также на то, сколько времени они проводят за видеоиграми. Именно последние два фактора и играют, по мнению врачей, особую роль в развитии ожирения. Однако пока они не объяснили, в чем конкретно выражается особый вред от сидения за телевизором или приставкой. Хочется верить, что «открытие» швейцарских ученых не сводится лишь к признанию того, что эти занятия связаны с малоподвижным образом жизни, который и способствует развитию ожирения. ■

КОРОТКО

КОМПАНИЯ «НОВЫЙ ДИСК» заключила договор с французской студией Nadeo о выпуске в России реалистичного симулятора парусного спорта Virtual Skipper 3. Игра выйдет в сентябре в двух вариантах – джевеле и подарочной упаковке. Также в сентябре появится локализованная версия Outlaw Golf от компании Hypnotix.

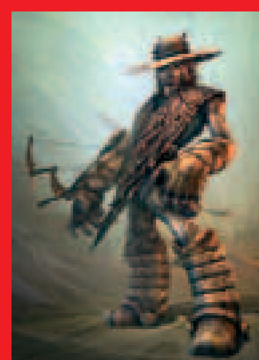
АНОНСИРОВАН НОВЫЙ и, по всей вероятности, последний add-on к космическому симулятору Universal Combat от 3000AD. Продукт получил название Universal Combat: Hold the Line и поступит в продажу перед Рождеством.

УШЕЛ НА ЗОЛОТО всеми ожидаемый FPS под названием Doom III. В версии для PC. В середине августе она доберется до геймеров.

ODDWORLD STRANGER – УЖЕ ВЕСНОЙ

Вскоре после того, как Electronic Arts объявила о намерении издавать Oddworld Stranger, стало известно, что игра появится в продаже уже весной 2005 года. Главный герой, известный пока только как Stranger – охотник за головами (sic!): он выслеживает преступников, отправляет их на тот свет и попутно пытается разобраться в собственной биографии. В игре используется вид как от первого, так и от третьего лица, однако о движке, на котором создается проект, пока ничего неизвестно. Oddworld Stranger разрабатывается для PlayStation 2 и Xbox. ■





КОРОТКО

ХОДЯТ УПОРНЫЕ СЛУХИ о возможной продаже Lionhead Studios. В числе потенциальных покупателей называются Eidos, Activision и Microsoft. На момент написания этих строк лишь Eidos опровергла эту информацию, тогда как остальные стороны отказались от комментариев.

АНОНСИРОВАН ADD-ON к гоночной аркаде TrackMania, получивший название TrackMania Sunrise. Релиз в конце года.

MMORPG ULTIMA X: ODYSSEY отменена. Издательская компания Electronic Arts приняла решение сосредоточиться на стареющей Ultima Online.

ФИРМА «1С» ВЫПУСТИТ В РОССИИ локализованные версии True Crime: Streets of LA и Rome: Total War (обе игры от Activision). Точные даты выхода пока не известны.

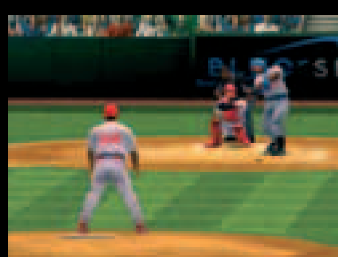
ИГРАТЬ ТОЛЬКО ПОСЛЕ ШКОЛЫ

Городской совет Лос-Анджелеса принял решение ограничить доступ несовершеннолетних к интернет-кафе и игровым клубам. Отныне лица, не достигшие восемнадцати лет, смогут посещать такие заведения лишь с 13.30 до 22.00. Решение связано как с тем, что в утренние и ночные часы в интернет-кафе подростками совершается большое количество преступлений, так и с огромным количеством банальных школьных прогулов, связанных с увлечением онлайновыми играми. ■

ACCLAIM НА ГРАНИ БАНКРОТСТВА

По итогам финансового года Acclaim получила убыток в размере $56.4 млн. Это чуть менее удручающий результат по сравнению с прошлогодним убытком в $84.8 млн., однако суммарный доход компании уменьшился на $67.4 млн. и составил $142.7 млн. В настоящий момент Acclaim пытается взять кредит, чтобы расплатиться по текущим долгам. Если это ей не удастся, ее, вероятнее всего, признают банкротом. За неуплату долгов компания уже лишилась прав на лицензии Turok и Major League Baseball. И если на Turok и так можно было ставить крест, бейсбольные симуляторы Acclaim продавались весьма неплохо. Самое неприятное: совершенно непонятно, что может помочь компании выбраться из кризиса. До конца года Acclaim не планирует выпустить ни одного действительно стоящего проекта. ■



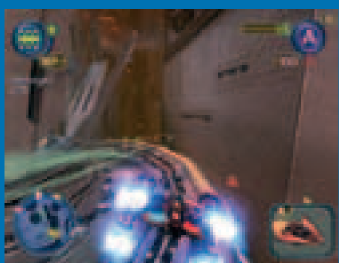




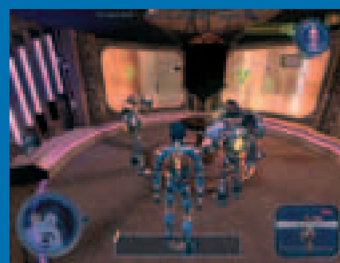


СТРАНА МЕТАЛЛОЛОМА

Enlight Software подписала соглашение с MercurySteam Entertainment об издании трехмерной action/adventure под названием Scrapland. Сюжет игры повествует о похождениях робота D-Tritus в фантасмагорическом мегаполисе, населенном исключительно механическими существами. Также проект обрел и российского издателя, которым стала компания «Акелла». Отметим, что Scrapland разрабатывается при непосредственном участии культового Американа МакГи, а релиз игры намечен на конец года. ■







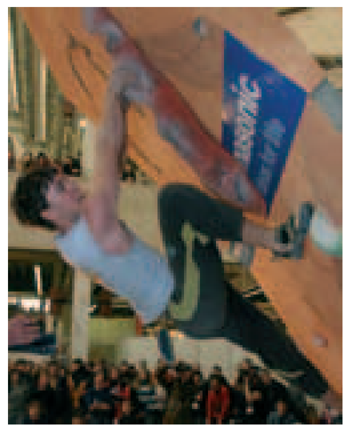


АВГУСТ. «ОЛИМПИЙСКИЙ». «СЛИЯНИЕ!»

Виртуальные бои, интерактивные игры, соревнования по киберспорту, «умный дом», чемпионаты по экстремальным видам спорта, шоу-программы и дискотеки в режиме non-stop – это и многое другое обещают всем пришедшим организаторы Молодежного фестиваля «Слияние», который пройдет 27-29 августа в спорткомплексе «Олимпийский».

Первоначально «Слияние» планировали провести в мае этого года, но из-за случившихся весной в Москве терактов праздник решено было перенести на август, что позволило организаторам совместно с генеральным спонсором – компанией Panasonic – расширить программу фестиваля. На три дня «Олимпийский» превратится в новый молодежный Вавилон, площадью в несколько тысяч квадратных метров. На интерактивных площадках ведущие мировые бренды продемонстрируют сотням тысяч посетителей все лучшее, передовое, модное, продвинутое, что создано для молодежи за последнее время: от компьютеров и одежды до напитков и спортинвентаря. Известно, что компания Intel намерена поразить компьютерщиков своим Цифровым домом площадью 150 квадратных метров, в который поселят несколько смельчаков и позволят ощутить все прелести достижений высоких технологий! Рядом с Цифровым домом расположится компьютерно-игровая площадка нашего издательства, где любой желающий сможет поиграть на всевозможных приставках, сразиться с киберспортсменом Полосатым, поучаствовать в куче конкурсов и выиграть многочисленные призы. Наши собратья по издательскому дому, команда журнала «Хулиган», собираются устроить школу граффитчиков, пригласить несколько музыкальных групп, а также устроить роспись тел посетителей нашей площадки. Все подробности того, что будет происходить на нашей площадке, читайте в следующем номере «Страны Игр».











На площадках «Страны Игр» всегда многолюдно. Июль 2004 года.

На 3000 квадратных метрах оборудован грандиозный «Парк приключений» с искусственными лианами, подвесными мостами, лабиринтами и специально оборудованными спортивными площадками, где все желающие смогут попробовать свои силы и продемонстрировать свои способности.

А профессиональные спортсмены будут состязаться в рамках Международного фестиваля экстремального спорта. Чемпионат Москвы по скалолазанию, соревнования по фристайлу, мультиспортивная гонка City Challenge, турнир по хоккею на роликовых коньках среди любительских команд, парашютные соревнования, турнир по Street Ball'y – вот лишь неполный список того, свидетелями чего станут пришедшие в «Олимпийский».

Каждый день на сцене «Олимпийского» шоу-программы, выступления известных ди-джеев, музыкально-юмористические программы. В общем, приходите и все сами увидите! ■



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 05.07-15.07

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Gran Turismo 4 «Prologue»	19
2	Shrek 2	19
3	Grand Theft Auto: Vice City	18
4	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	16
5	Driv3r	16
6	This is Football 2004	14
7	Need for Speed Underground	12
8	SpiderMan: The Movie	12
9	Syphon Filter: Omega Strain	11
10	Athens 2004	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	38
2	Ground Control 2: Операция «Исход». 31	
3	UEFA Euro 2004	18
4	Counter-Strike: Condition Zero	16
5	Hitman: Contracts	14
6	«Князь тьмы»	12
7	Diablo 2 Expansion Set: Lord of Destruction	11
8	The Sims Double Deluxe	11
9	The Simpsons: Hit & Run	10
10	«Властители земель III»	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	«В тылу врага»	65
2	«Князь тьмы»	21
3	Singles: Flirt Up Your Life	18
4	Far Cry	16
5	«Jagged Alliance 2: Возвращение в Арулько»	13
6	«Периметр»	12
7	«Battle for Troy. Троя»	11
8	«Фабрика звезд»	10
9	«X-2. Угроза»	10
10	«Kreed. Битва за Савитар»	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 05.07-18.07

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Driv3r	66
2	Need for Speed: Underground	24
3	Syphon Filter: The Omega Strain	21
4	UEFA Euro 2004	19
5	Fight Night 2004	18
6	Prince of Persia: The Sands of Time	18
7	Grand Theft Auto: Vice City	16
8	Shrek 2	13
9	Spiderman: The Movie	13
10	Tekken 4	13

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД 25.06 – 03.07

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Soldiers: Heroes Of World War Ii	Codemasters
2	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
3	Joint Operations: Typhoon Rising	Novalogic
4	Ground Control II: Operation Exodus	Sierra
5	The Sims	Electronic Arts
6	The Sims Triple Deluxe	Electronic Arts
7	CSI: Dark Motives	Ubisoft
8	Far Cry	Ubisoft
9	Shrek 2	Activision
10	Harry Potter – Prisoner of Azkaban	Ea Games

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Driv3r	Atari
2	Spider-Man 2	Activision
3	Shrek 2	Activision
4	Athens 2004	SCEE
5	UEFA Euro 2004 Portugal	Electronic Arts
6	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft
7	Onimusha 3: Demon Siege	Capcom
8	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Electronic Arts
9	Smash Court Tennis Pro Tournament 2	Namco
10	SingStar	SCEE

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Spider-Man 2	Activision
2	Shrek 2	Activision
3	Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo
4	Pokemon Colosseum	Nintendo
5	Sonic Heroes	Sega
6	The Simpsons: Hit & Run	Sierra
7	Super Mario Sunshine	Nintendo
8	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Electronic Arts
9	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
10	Super Smash Bros: Melee	Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Spider-Man 2	Activision
2	Driv3r	Atari
3	Full Spectrum Warrior	THQ
4	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft
5	Shrek 2	Activision
6	UEFA Euro 2004 Portugal	Electronic Arts
7	Thief: Deadly Shadows	Eidos
8	World Championship Snooker 2004	Codemasters
9	Red Dead Revolver	Rockstar
10	Project Gotham Racing	Microsoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Let's Make a J. League Pro Soccer Club '04	Sega	PS2
2	Jissen Pachislot Hisshouhou Hokutonoken	Sammy	PS2
3	Saru Battle: Gacha Mega Stadium	Sony	PS2
4	Donkey Konga 2: Hit Song Parade	Nintendo	GC
5	Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose	Namco	PS2
6	Dokapon DX: Wataru Sekaiwa Onidarake	Asmik Ace	PS2
7	Pikmin 2	Nintendo	GC
8	Famicom Mini: Ganbare Goemon! Karakuri Douchuu	Nintendo	GBA
9	Bokujou Monogatari: A Wonderful Life for Girl	Marvelous	GC
10	Dragon Quest Characters: Toruneko's Great Adventure 3 Advance	Square Enix	GBA

КОММЕНТАРИЙ

Российская игра «В тылу врага» лидирует в британском чарте для PC. Не то чтобы это было чем-то из ряда вон выходящим, но все же радует. Закономерен и успех Spider-Man 2, ждите обзор этого мегахита в следующему номере «Страны Игр».





FLASHBACK

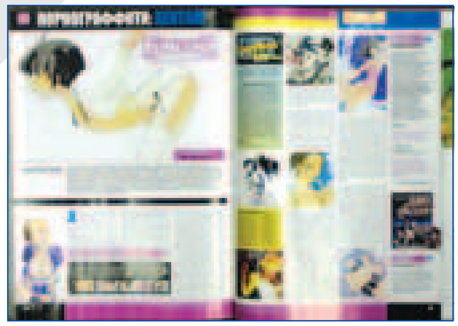
КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН (WREN@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД

15 (144) 2003

НА ОБЛОЖКЕ: Virtua Fighter 4: Evolution



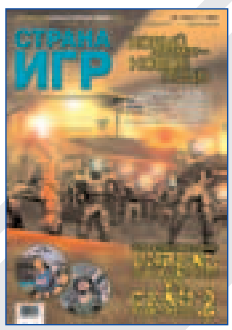


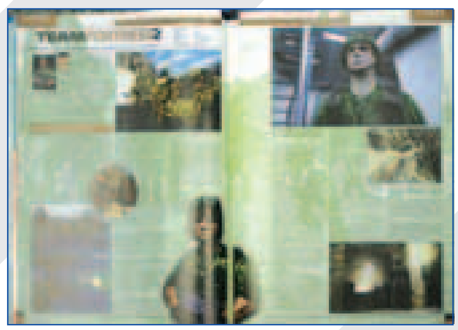
Пожалуй, этот номер отметился самой стильной обложкой за последнее время. Впрочем, без ошибок не обошлось – мы признаем, что погорячились, опубликовав 10-полосный материал о перспективном российском шутере под названием «Крид». Право, стоило больше внимания уделить вселенной Virtua Fighter, с которой нас вкратце познакомил Валерий Корнеев. Этим он в 15-м номере не ограничился, и в своей рубрике «Банзай» в первый (и единственный!) раз поведал о таком явлении как хентай в аниме и манге. Относиться к этому феномену можно как угодно, но понимать, что это такое, следует каждому. Безграмотность – большая проблема в современной России, увы. За безграмотность же (но только в буквальном смысле слова) Купер клеймит читателей в рубрике «Обратная связь», впервые публикуя их письма в неотредактированном варианте. Что ж, это возымело действие и, надеемся, подняло спрос на справочники по орфографии. ■

5 ЛЕТ НАЗАД

15 (48) 1999

НА ОБЛОЖКЕ: C&C: Tiberian Sun





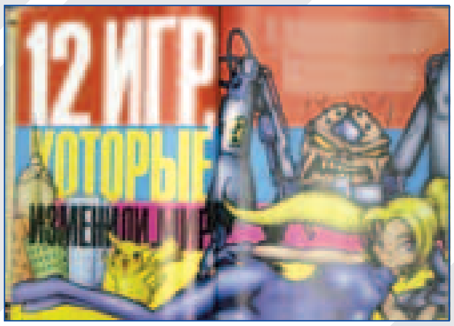
Как ни смешно, но в этот номер как раз попала новость об очередной реструктуризации Sega. В 1999 году компания решила объединить свои команды, разрабатывающие игры для консолей и аркадных автоматов. Цель – увеличить количество проектов, выходящих на Dreamcast. К слову, в те далекие времена, когда Microsoft еще не анонсировал Xbox, речь шла о портировании на DC таких хитов как Microsoft Flight Simulator и Mechwarrior 3! В 1999 году небезызвестный Гоблин еще работал в «Стране Игр», рассказывая нашим читателям о новейших шутерах, на сей раз речь шла о Team Fortress 2 и Unreal Tournament. Поклонникам сетевых развлечений вообще этот номер должен был придтись по душе: в раздел «Хит?» вполне заслуженно попали Diablo 2 и Tiberian Sun. А для фанатов JRPG подготовлен неоправданно маленький обзор Lunar: Silver Star Story Complete с оценкой в семь баллов. ■

3 ГОДА НАЗАД

15 (96) 2001

НА ОБЛОЖКЕ: Sonic Adventure 2





Синий ежик на обложке – впервые в истории «Страны Игр»! Sonic Adventure 2 доказал: у Sonic Team есть еще порох в пороховницах. Впрочем, главной темой номера стал грандиозный материал Сергея Овчинникова под названием «12 игр, которые изменили мир». Культовая стратегия Civilization, гениальные симуляторы The Sims и SimCity, японские принципиально разные ролевые игры Final Fantasy, Pokemon и Legend of Zelda, непревзойденные творения Ю Судзуки – Virtua Fighter и Shenmue, шутеры от первого лица Doom и Half-Life, платформерные боевики Super Mario и Super Metroid – все они оказали серьезнейшее влияние на развитие игровой индустрии. В рубрике Preview мы писали о проекте Project Ego для Xbox. Конкретно – Олег Коровин. Он и сейчас время от времени ноет, напоминая о том, что было бы неплохо в очередной раз напомнить нашим читателям: Fable грядет. Что ж, напоминаем. Ждите обзор в сентябре. ■

7 ЛЕТ НАЗАД

7(15) 1997

НА ОБЛОЖКЕ: Dungeon Keeper





В 1997 году выставка E3 проводилась в середине июня. Интересно, что ворчание нынешних игровых экспертов по поводу того, что ничего нового в индустрии не происходит, имеет под собой основания – достаточно вспомнить, какие страсти кипели на рынке семь лет назад. Слияния и банкротства, анонсы новых приставок, отчаянная конкуренция между Sega, Sony и Nintendo за лидерство на рынке с непредсказуемым результатом... Сейчас все не так, увы. Повторяются лишь новости о проблемах Acclaim – в 1996-1997 годах издательство потерпело убытки в размере 200 млн. долларов. А буквально на днях оно опять столкнулось с серьезными проблемами. Из интересных материалов следует отметить также интервью разработчиков стратегии Dungeon Keeper, причем читателям предлагалось выполнить задание – найти среди многочисленных фотографий ту, на которой запечатлен Питер Молине, режиссер этого гимна пыткам и жестокости. ■

НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 АВГУСТА 2004 ГОДА

	Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
	1	FunkMaster Flex's Digital Hitz Factory	Jack of All Games	США	PS2
	1	Samurai Jack: The Shadow of Aku	Sega	Европа	GC
	2	Army Men: Sarge's War	Global Star Software	США	Xbox
🟠	2	Chaos League	Strategy First	США	PC
	2	Cops 2170: The Power of Law	Strategy First	США	PC
	2	I of the Dragon	Strategy First	США	PC
	2	Time of Defiance	Strategy First	США	PC
	2	Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945	Codemasters	США	PC
	3	Alida	Got Game	США	PC
	3	Shadow Vault	Strategy First	США	PC
🔴	3	Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow	Ubisoft	США	Xbox
	5	Cartoon Network Block Party	Majesco Games	США	GBA
	5	Disney's Kim Possible 2: Drakken's Demise	Buena Vista Interactive	США	GBA
	5	Ten Pin Alley 2	XS Games	США	PS2
	6	America's Ten Most Wanted	Encore Software	Европа	PS2
	6	Catwoman	EA Games	Европа	PC, PS2, Xbox, GC, GBA
🟠	6	Chaos League	Digital Jesters	Европа	PC
	6	Lamborghini FX	Titus Software	Европа	PS2
	6	Powerdrome	Evolved Games	Европа	PS2
	6	Samurai Jack: The Shadow of Aku	Sega	Европа	PS2
🟠	6	World War Zero: Ironstorm	Wanadoo	Европа	PS2
🟠	9	Madden NFL 2005	EA Sports	США	PS2, Xbox, GC, GBA
🟠	9	Madden NFL 2005 Collector's Edition	EA Sports	США	PS2
	10	Chessmaster 10th Edition	Ubisoft	США	PC
🔴	10	Growlanser Generations	Working Designs	США	PS2
🔴	10	Growlanser: Generations Deluxe Pack	Working Designs	США	PS2
🟠	10	Gundam Seed: Battle Assault	Bandai	США	GBA
🔴	13	Doom III	Activision	Европа	PC
🔴	13	The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay	VU Games	Европа	Xbox
	13	Transport Giant	JoWood Productions	Европа	PC
🟠	13	Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction	Konami	Европа	GBA
	15	Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums	bam! entertainment	США	PS2

🔴 Исключительно перспективная игра. 🟠 Проект, на который стоит обратить внимание.

СПИСОК РОССИЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 ИЮЛЯ 2004 ГОДА

Оригинальное название	Русское название	Издатель в России
Aura	-	Акелла
Freddi Fish and the Case of the Creature of Coral Cave	Рыбка Фредди: дело о чудовище из Коралловой Бухты	Руссобит-М
Itch	Букашки	Руссобит-М
Kelly Slater	На гребне волны	Руссобит-М
Port Royale 2	Порт Рояль II	Акелла
Transport Giant	Транспортный олигарх	Акелла
The Boss: La Cosa Nostra	Крестный отец: Честь семьи	Акелла
Dronez	КиберZона	Новый Диск
I SPY Fantasy	ИСКАТЕЛЬ. Фантазер	Новый Диск
Legacy of Rosemond Valley	Наследство Долины Роз	Новый Диск
Little Robots - Making Friends	Маленькие роботы	Новый Диск
Summer Games 2004	Летние игры. Греция 2004	Новый Диск
Waterloo	Ватерлоо	Новый Диск / snowball.ru

Теперь мы публикуем информацию о релизах компьютерных игр в России. К сожалению, в большинстве случаев точной информации о датах поступления в продажу нет, поэтому мы просто приводим в алфавитном порядке список проекты, которые появятся в магазинах во второй половине июля.

БОНУСЫ ДЛЯ THE SIMS 2

DVD-версия The Sims 2 будет содержать целый ряд приятных бонусов, среди которых со стопроцентной вероятностью окажутся:

- Интервью с разработчиками, в которых они раскроют секреты игры, дадут полезные советы и поделятся выигрышными стратегическими ходами.
- Руководство от создателя встроенной утилиты для записи видеороликов с подробностями по ее использованию, а также множество роликов, сделанных самими разработчиками.
- «Вырезанные сценки» Sims 2 с огромным количеством забавных, а порой и просто глупых, багов и ошибок, проявлявшихся во время создания игры.

Также было объявлено, что и CD и DVD-версии игры поступят в продажу с бонус-диском, содержащим огромное количество интервью, видеороликов, wallpaper'ов, скриншотов и мини-игр. ■

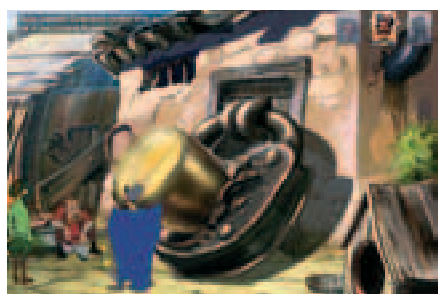
КОРОТКО

КОМПАНИЯ «АКЕЛЛА» заключила соглашение с Wargaming.net о выпуске на территории России трехмерной пошаговой стратегии Massive Assault: Phantom Renaissance. Это, впрочем, не новая игра, а «stand-alone expansion pack», то есть дополнение, не требующее для работы оригинальной игры.

КОНЕЦ ДЛЯ ПЕТЬКИ

Компания «Бука» и студия «Сатурн-плюс» анонсировали проект «Петька 5: Конец игры», выходящий в конце года. Игра ознаменует возвращение Петьки и Василия Ивановича туда, где и началась их игровая жизнь – в деревню Гадюкино. На шестидесяти локациях герои встретят несколько десятков персонажей, некоторые из которых будут знакомы игрокам по предыдущим играм серии, а также побывают в белогвардейском тылу, посетят банду махновцев, покатаются на дрезине и, конечно, решат целый ряд проблем как локального, так и глобального масштаба. ■





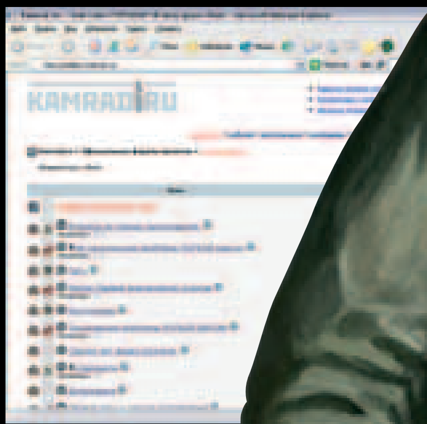
НОВЫЙ МЕГАХИТ ДЛЯ PS2 НА РУССКОМ!

В России будет локализован будущий суперхит The Getaway: Black Monday. Игра выйдет одновременно с европейским релизом (в ноябре 2004 года) под названием «The Getaway: Черный понедельник». С целью сохранения уникальной языковой атмосферы, русскоязычная озвучка прилагаться не будет. Вместо этого все диалоги будут снабжены русскими субтитрами. Опыт локализаций видеоигр - к примеру, с японского на английский - показывает, что такое решение оптимально. Заниматься переводом будет компания «Софт Клаб», ее предыдущие проекты такого рода – Primal, Ghosthunter и The Hobbit. ■

Буквально пару месяцев назад проект «В тылу врага» засветился в рубрике «Хит?», а в прошлом номере мы опубликовали демо-тест, сделанный на основе играбельной версии. Беглый осмотр пациента грозил диагнозом «лучшей тактики всех времен и народов». Так что с выходом игры оставалось только воскликнуть «Аллилуйя!» и запрыгнуть в оцифрованный танк благо все слова уже были сказаны. Однако не успели геймеры заполучить заветные коробочки, как Интернет захлестнули споры взбудораженной, а иногда и возмущенной, общественности. Что ж, пришло время выносить окончательный вердикт.

ЛЮБОПЫТНЫМ...
РЕСУРСЫ В СЕТИ

На сайте Александра Зорича (http://zorich.ru) выложена очень интересная статья. Она знакомит с процессом создания игры с позиции сценариста. Ценителям реализма будет не лишним узнать о том, что в игре настоящая история, а что – авторская альтернатива. И заодно по достоинству оценить работу над сюжетом. Если какие-то вопросы все же останутся, добро пожаловать на неофициальный (но самый популярный) форум игры – http://soldiers.kamrad.ru. Не стоит забывать и про официальный ресурс http://games.1c.ru/outfront, на котором можно найти самую оперативную информацию.

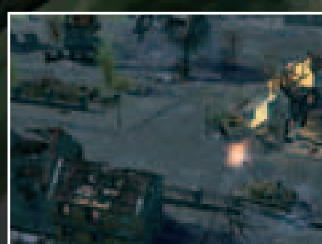


ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

СДЕЛАНО В РОССИИ

Тематика Второй мировой уже давно заняла свою нишу и стала уделом истинных стратегов, заменив мультиплеерный раш дотошной тактикой, а богатую фантазию – исторической достоверностью. Хотя эти понятия, как правило, переплетались загадочным образом, скрашивая второсортные идеи авторов ударным трудом дизайнеров. Русские проекты всегда отличались качественным содержанием, пусть и без внешнего глянца. Покупая диск, мы точно знали, что персонажи не скажут «дозвидания» с дурацким акцентом и не потеряют пару пунктов здоровья от выстрела танка (пускай и спрайтового). К чему я веду? Да все к тому же – к очередным поискам золотой середины. Для начала определимся с понятиями. «В тылу врага» – это тактика с элементами стратегии (а не наоборот), к тому же разбавленная неплохой action-составляющей. Словом, определить жанр сложно. В этом и заключается главное достоинство игры – в ее абсолютной оригинальности. Проявляется она, в первую очередь, в масштабе действия. Командовать полками вам не дадут, но и управлением героем-одиночкой игра не ограничится. Проще говоря, это Silent Storm в реально-временном стратегическом формате. Но и тут мне не дадут ухватиться за стереотип: банальный RTS-интерфейс заканчивается





В ТЫЛУ


Вот это наш калибр! Жаль только, пострелять больше не во что.

РОССИЙСКИЕ ИЗДАТЕЛИ ОБ ИГРЕ

СЛОВО РУКОВОДИТЕЛЮ ИГРОВЫХ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОЕКТОВ «1С» ЮРИЮ МИРОШНИКОВУ



«В тылу врага» – отличная и интересная игра, один из лучших наших проектов за всю историю фирмы. Планка качества, взятая командой Best Way, чрезвычайно высока. Творение команды BestWay, конечно, не единственный проект мирового уровня, созданный на территории СНГ. Но учитывая, что эта игра – первый коммерческий проект разработчиков, что она была выпущена в запланированный срок, что в мире ее выпускает один из крупнейших международных издателей, можно сказать, «В тылу врага» – случай во многом уникальный. Мы гордимся тем, что этот проект есть в нашей линейке.

на привычном виде сверху и раздачей ценных указаний бойцам. А далее начинается тактика.

ГОРЕ ОТ УМА

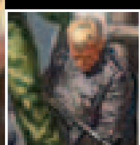
В демо-тесте было сказано немало ласковых слов в адрес разработчиков по поводу поведения напарников. Но, как оказалось, управлять сразу всеми бойцами, когда на экране разворачивается непрерывное действие, сложновато. Поэтому, дабы выжить, нашим подопечным приходится полагаться на собственные компьютерные мозги, вправить которые можно простыми установками из разряда «держать позицию» или «не стрелять». Не скажу ничего плохого об умственных способностях компьютера, но полностью на них полагаться не стоит. Их хватит ровно на то, чтобы позаботиться о себе и не лезть лишний раз на рожон. При атаке же отряд будет, вяло постреливая, переть вперед, отказываясь проявлять благоразумие. Посему лучше самому расставить бойцов на позиции и вложить им в руки нужное оружие. Да-да, солдаты не появляются на свет, вооруженные шмайсерами или гранатометами, а имеют инвентарь, в котором может оказаться все, что угодно – от ППШ и мины до канистры с топливом и спичек. Это, само собой, подразумевает возможность обыскивать трупы и даже снимать пулеметы с танков. Брать и применять в деле можно (и даже нужно) абсолютно любой предмет или оружие. Починить или заправить машину щелчком по кнопке «ремонт», как в других играх, не получится: помощь товарища с набором инструментов или канистрой с предварительно слитым откуда-нибудь топливом будет как нельзя кстати. Снаряды же и вовсе придется таскать вручную. Дело дойдет даже до поджигания объектов при помощи коробка спичек.

У РУЛЯ

Впрочем, я отвлекся. Вернемся к самому важному занятию, которое, как известно, всегда лучше делать самому. Такая возможность у вас будет! Легким движением руки в направлении кнопки «End» можно взять любого бойца или машину под прямой контроль. Тогда он будет повиноваться стрелкам на клавиатуре, а перекрестьем прицела станет курсор мыши. Сложно переоценить возможность оперативно и точно передвигать юнит в бою, не гово-

ВЕРДИКТ

ДОЖДАЛИСЬ!



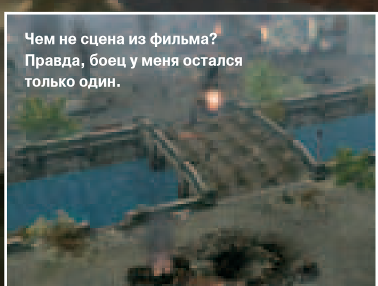
9.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

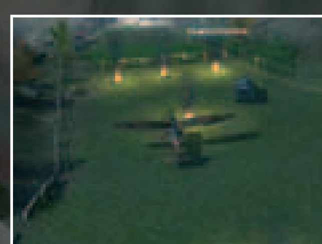
ПЛЮСЫ
Красивое исполнение оригинальной идеи. Великолепная атмосфера и уникальность почти каждой миссии.

МИНУСЫ
Недоработанный искусственный интеллект – традиционная беда почти всех игровых проектов.

Удачное сочетание серьезной тактики и динамичного экшна. Новый стандарт, а возможно, и жанр.


Чем не сцена из фильма? Правда, боец у меня остался только один.

НА ПЕРЕДОВОЙ ВРАГА



ЗАСАДА, ИЛИ КАК СПРЯТАТЬ 50 ТОНН МЕТАЛЛА



Находим здание поудобней и аккуратно заезжаем через заднюю стену. В нужный момент проламываем фасад и атакуем. Потом сдаем назад и ждем следующего клиента.

ря уже о прелестях езды на танке – здесь пресловутая тактика и граничит с захватывающей динамикой экшна. В этом режиме вы обнаружите прицел, точно указывающий расстояние до цели и предполагаемую точку попадания, что позволит с ювелирной точностью метнуть гранату в моторный отсек БТРа или уложить врага выстрелом в лоб. Гранаты, кстати, можно бросать с задержкой, которая при должной сноровке позволит взорвать ее прямо над головой пулеметчика, не подпортив его броневик. Стоит ли говорить, что оторваться от подобного удовольствия непросто, и для желающих командовать всем и сразу существует механизм замедления (кнопка «Backspace»), незаменимый в крупных сражениях. Точнее, относительно крупных, потому как 3 танка и горстка солдат покажутся вам настоящей армией, уж поверьте на слово. Ну а если вам и этого мало, то ставший уже традиционным режим тактической паузы предоставит достаточно времени на разработку плана.

ПОЛЕ БРАНИ

Тезис о золотой середине предполагает, как минимум, неплохую графику. Но тут авторы явно претендуют на максимум. Такие фразы, как «высокая детализация», «честные тени» и «реалистичная анимация», вряд ли способны описать великолепное окружение. Особую атмосферу создает окрестная растительность, «отказывающаяся» быть просто зеленой. Пожухлая трава, кусты, подергивающиеся над ползущим диверсантом, желтеющие листья на гнущихся под танками деревьях рождают потрясающе правдивую картинку. Дополненную, кроме прочего, высокой интерактивностью. Например, укрытием для солдат может послужить как воронка от снаряда, так и отлетевшее от машины колесо. Я не говорю уже про здания, которые являются идеальным убежищем. Мы давно привыкли к засевшей в домах пехоте, но выкуривали ее оттуда



Танкам противника надеяться не на что, а вот пехота легко закидает «Тигр» гранатами. Быстрые ноги и поныне остаются лучшей тактикой.



Чтобы накрыть объекты из «Катюши», необходимо перейти в режим ручного управления, зажать кнопку стрельбы и за 6 секунд пройтись прицелом по предполагаемым целям. Результат превзойдет ожидания.



Вот что бывает от попадания фугасного снаряда в грузовик. Бронебойный просто прошил бы машину насквозь, зацепив пару человек.

ЖЕЛЕЗНЫЕ МОНСТРЫ
ХИЩНИКИ РЕЙХА



Pz-V «Пантера» был создан в противовес советским «Т-34» и стал лучшим немецким средним танком. По замыслу создателей, 75-мм пушка должна была пробивать 140-мм броню с расстояния в километр. За два с небольшим года было произведено более 6000 моделей. Но символом танковой мощи Германии навсегда останется легендарный «Тигр». Непробиваемая 100-мм лобовая броня была призвана обеспечить необходимый уровень защиты при прорыве мощных рубежей обороны. А 88-мм орудие с легкостью расправлялось с противниками класса американских «Шерманов».





поистине странными методами. Здесь все проще – любой объект может быть разрушен, причем самыми разнообразными способами. Стена в строении обвалится именно там, куда был выпущен снаряд, а использование боевой машины в качестве бульдозера быстро станет любимым развлечением для танкиста.

ИСТОРИЯ И ИСТОРИИ

Разработчики наконец стали понимать, что успех игр основывается, прежде всего, на качественном синглплеере. Только удачное построение уровней и фантазия авторов могут избавить нас от полного однообразия действа, привычного для многих проектов. С сюжетом тут как раз все ясно – его написала история. А ее белые страницы отлично заполняются альтернативой, не выходящей, правда, за пределы разумного. Четыре кампании позволят нам не только оказаться по разные стороны баррикад, но и буквально пройти четыре маленькие игры. Выдержанные в стиле танковых сражений, миссии за Рейх покажут нам войну глазами легендарного аса Михаэля Виттмана. Эта сюжетная линия является практически достоверным воспроизведением истории, немного адаптированным под игровые потребности. Ветка за англичан не могла не напомнить Hidden&Dangerous: небольшой отряд разыскивает обломки ракеты Фау-3 в глубоком тылу. Скрытые перемещения в тени, пистолеты с глушителем, ножи, агенты, явки... Все это сопровождается необычными идеями. Как вам, например, собака, ведущая отряд через непроходимое болото? Или разжигание сигнальных костров для привлечения внимания летчика? Оставшиеся две кампании не настолько яркие, но не менее интересные. Отряду русских десантников придется уничтожить захваченную фашистами «Катюшу», предварительно опробовав на них ее фантастическую мощь. Американцам достанется дорога на Берлин, заканчивающаяся в лучших традициях жанра сценой из фильма «Спасти рядового Райна». Это одна из самых напряженных и интересных миссий, к концу которой я остался с раненым солдатом против «Тигра» на роковом мосту. Хотя, в отличие от капитана Миллера, танк я все-таки сжег.

БАЛАНС

Баланс – камень преткновения доброй половины стратегий, но в данном случае это предмет особой гордости разработчиков. Ничто, даже могучая боевая машина «ИС-2», не может претендовать на звание абсолютного оружия. Главная сила здесь – люди, потому как и танки водят они. Все зависит от вашей смекалки. Вообще, противник в игре ведет себя довольно грамотно – использует укрытия и запросто может окружить зазевавшегося игрока или забросать танк гранатами. Единственный выход здесь – не останавливаться, ведь кидать гранаты «на ход» компьютер пока не научился.

Танковые бои, само собой, отдельная песня, потому что реализованы они с высочайшей достоверностью. Хотя, надо признать, у кого пушка больше, того и тапки. Единственный тухлый помидор, который может быть брошен в адрес разработчиков, полагается им за предельную тупость вражеских танкистов. При появлении линии огня вражеские машины тут же останавливаются и самозабвенно пытаются раздолбать «Тигр» в лоб, совершенно не заботясь, что сами стоят к нему кормой. Неограниченный боезапас противника мы, пожалуй, вменять создателям в вину не станем, так как отсиживаться в кустах не наш удел.

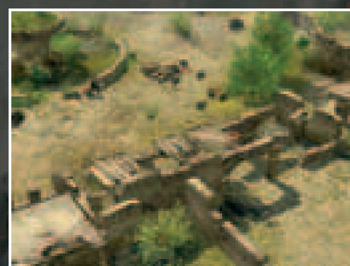
Думаю, проект «В тылу врага» все-таки можно назвать золотой серединой. Сбалансированное сочетание тактики, стратегии и экшна, великолепная графика и интересный исторический сюжет... Что еще надо, дабы угодить всем и каждому? Любопытное наблюдение: к финалу игры, несмотря на три десятка пройденных миссий, появляется странное чувство незавершенности проекта. Ведь очень хочется верить, что на этом история не заканчивается! ■

СРОЧНО В НОМЕР

СВЕЖАЯ ЗАПЛАТКА НА НАШЕМ ДИСКЕ

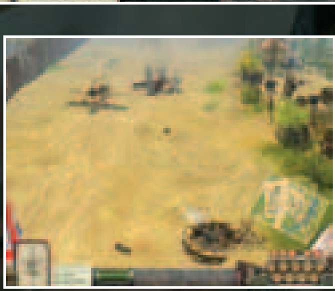
Разработчики весьма оперативно выпустили для своего проекта патч v.1.12.2, который вносит множество изменений в игру. В частности, добавляет возможность менять раскладку клавиш и задавать последовательность действий юнитов. Кроме того, обновленная версия позволит вам подключать созданные пользователями модификации. Ищите заплатку на нашем диске!

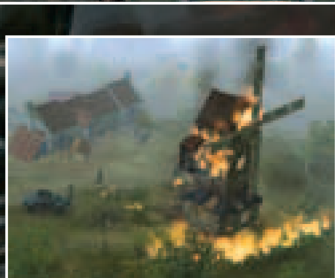






Солдаты с базуками, засевшие в зданиях, – панацея от любой бронетехники. Если в танке находятся ваши бойцы, города лучше сразу сровнять с землей.

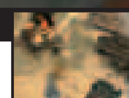




ОРИГИНАЛЬНА, КАК Серия Ground Control



ЛУЧШЕ, ЧЕМ «Desert Rats vs. Afrika Korps»



ЛУЧШАЯ ТАКТИКА О ВТОРОЙ МИРОВОЙ, ХОТЯ СРАВНИВАТЬ С ЧЕМ-ЛИБО ОЧЕНЬ СЛОЖНО.

ЖЕЛЕЗНЫЕ МОНСТРЫ II

СОВЕТСКОЕ ОРУЖИЕ



«Т-34» – пожалуй самый известный танк Второй мировой. Будучи прекрасно сбалансированным, он обладал высокой маневренностью и мощью, которая обеспечивалась за счет 76.2-мм пушки. Даже немцы не гнушались использовать трофейные «тридцатьчетверки».

Результатом последующей модификации стало увеличение длины ствола и калибра, как следствие, повышение бронебойности орудия. Достойным ответом немецким «Тиграм» стал тяжелый танк «ИС-2».





Пушка калибра 122-мм давала ему фантастическую огневую мощь. Один такой танк был способен обратить в бегство отряд «Королевских Тигров».



Заканчивай все дела скорей начинай играть!

Компьютер ЭКСИМЕР™ Home Perfomance предлагает великолепную производительность для поддержки трехмерных компьютерных игр и действительно реалистичное воспроизведение звука с помощью системы Dolby Digital. Оснащенный мощным процессором Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading компьютер ЭКСИМЕР™ Home Perfomance сможет быстро выполнить одновременно несколько задач. Так что теперь Вы сможете приняться за игру быстрее.

KILLZONE

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

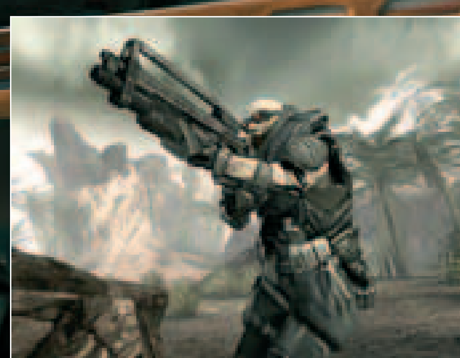
Американский офис SCEI продвигает Killzone под заковыристым заклинанием. Магическое «first first-party first-person shooter» символизирует первый на PlayStation 2 боевик от первого лица, разработанный внутренней командой компании. Голландцы из Guerilla Games, в девичестве Lost Boys, сравнительно недавно влились в структуры SCEE, но знакомство с их работой на E3 показало, что обойма европейских студий Sony пополнилась командой настоящих профи.

Перед кратким показом Killzone для европейских журналистов разработчики согласились ответить на ряд наших вопросов. С прессой общались: коммерческий директор проекта Мартин де Ронд (Martin de Ronde), главный художник Рой Постма (Roy Postma), главный дизайнер Мартин Капел (Martin Capel), разработчик искусственного интеллекта Ремко Страатман (Remco Straatman) и ведущий художник-концептуалист Жан-Барт ван Бик (Jan-Bart van Beek). Мы, равно как и внимательные читатели «СИ», в общих

УРОВНИ ВЫПОЛНЕНЫ ПО ВЫСШЕМУ РАЗРЯДУ, ЭТО НАСТОЯЩИЕ МНОГОУРОВНЕВЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИЗ РАЗВАЛИН, НЕПРОХОДИМЫХ С ВИДУ ЧАЩОБ, ОКОПОВ И ПОДЗЕМНЫХ ХОДОВ.







■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Computer Entertainment Europe ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Guerilla Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 12 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2004 года (Европа), ноябрь 2004 года (США)

www.killzoneps2.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Попробовали бы они обойтись без смачных эффектов огня и аппетитных дырочек в стенах...



Добро пожаловать на экскурсию по уровням, не вошедшим в первую часть Halo. Осваивайтесь.



чертах уже представляли себе сценарий Killzone – бескомпромиссного экшна, чье действие происходит в недалеком будущем, когда подразделения штурмовиков Helghast пытаются установить на Земле новый мировой порядок, а разрозненные группы солдат ISA оказывают им ожесточенное сопротивление. Поэтому постарались сконцентрироваться на интересных нюансах и особенностях проекта.

В.: Как давно Killzone находится в разработке?

Мартин де Ронд: Мы занялись проектом в самом начале 2002 года. Этому предшествовал двухгодичный цикл всестороннего изучения средств разработки для PS2: мы создавали движок, который использовал бы максимум возможностей приставки.

В.: Детализация мира в игре удивительно высока – по крайней мере, по меркам PS2. Известно, что своеобразным «бутылочным горлышком» в разработке игр для этой консоли считается относительно малый объем оперативной памяти. Вам, похоже, удалось сделать невозможное. Каким образом Guerilla смогла обойти трудности, связанные с нехваткой RAM?

Мартин де Ронд: Два года, проведенные за совершенствованием движка, позволили нам досконально освоить архитектуру приставки, придумать альтернативные, более эффективные методы решения традиционных проблем. В игре реализована техника многослойного текстурирования, отсюда высокая детализация объектов – при приближении камеры мы подменяем одну текстуру другой. Чем дальше объект, тем компактнее текстуры. Что касается малого объема оперативки... в процессе игры Killzone постоянно подгружает данные с DVD. Даже сейчас диск в этом демо-юните, наверное, здорово раскалился! (смеется)

В.: Скриншоты, которые мы видели до сих пор – это игровая графика или постановочные кадры повышенной детализации?

Мартин Капел: Это игровой процесс в реальном времени, кадры сняты на тестовой системе. Никакого предварительного просчета, никаких рендеров, все честно.

В.: Судя по картинке на экране демо-юнита, частота кадров пока еще не на должной высоте?

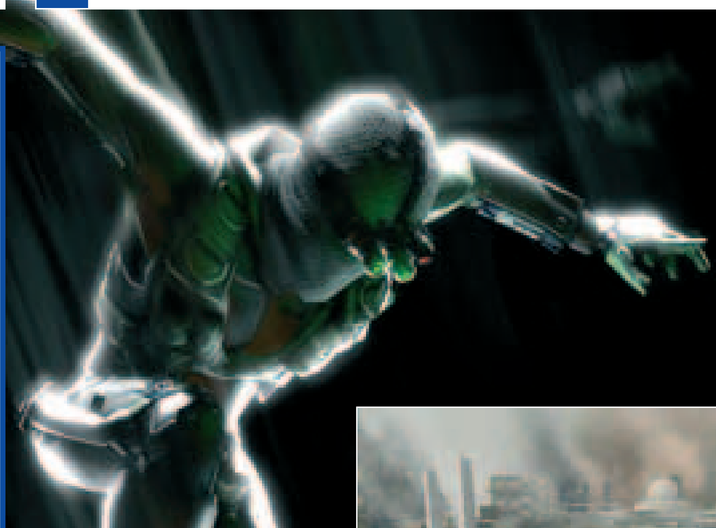
Мартин де Ронд: Сейчас мы только приступили к оптимизации кода. Разумеется, в ближайшие несколько месяцев команда приложит все уси-



Непроходимые вьетнамские болота вдохновили амстердамских герильерос на создание своего аналога.



Твердой рукой бей фашиста-марсианина-из-будущего. Ведь будущего у фашизма нет!



лия, чтобы выровнять частоту кадров. Кстати, торможения сейчас вызваны не уровнем детализации графики, а общей неотлаженностью системы освещения, методики отбрасывания теней. Это совершенно нормально, и мы уверены, что к моменту появления Killzone на прилавках подобные шероховатости будут должным образом «отутюжены». Нам даже не придется ничем жертвовать ради высокого фреймрейта.

В.: Хотя события игры разворачиваются в будущем, вы уделяете немало внимания реалистичности происходящего. Проще ведь было обвешать героев бластерами, посадить на космолеты...

Мартин Капел: Нам нужен был FPS, полный драматических событий. Художники изучили основные сражения величайших войн XX века, но мы не хотели просто реконструировать эти сражения – они сконцентрированы, объединены в рамках уникального сюжета. Таким образом, при видимой футуристичности, в Killzone сочетаются элементы окопных боев Первой мировой, городских сражений Второй мировой и партизанских операций в джунглях, заставляющих вспомнить вьетнамскую войну. Оружие в игре должно быть понятным игроку, легким в использовании. Поэтому наши «стволы» стреляют пулями, а не сгустками энергии.

В.: Как появился дизайн доспехов штурмовиков Helghast? Многие отмечают сходство с бронекостюмами из аниме «Оборотни» (Jin-Roh)...

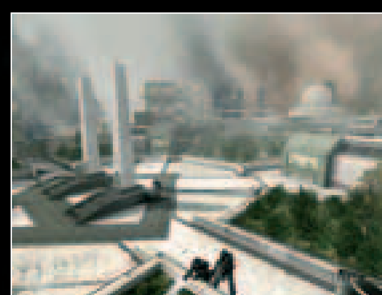
Жан-Барт ван Бик: Команду вдохновляли главные театры военных действий прошлого века. Мы просто объединили самые сильные визуальные концепции, присущие тем эпохам. Лицевая маска штурмовика – не что иное, как усовершенствованный противогаз образца Первой мировой войны.

В.: Поговорим о поведении противника. Насколько «разумны» солдаты Helghast?

Ремко Страатман: Представляя собой хорошо обученные военные подразделения, враги ведут бой в четком взаимодействии друг с другом. Чаще всего игроку встречаются не одиночные бойцы, а отряды. Члены такого отряда соблюдают субординацию, подчиняются приказам командира, и геймер, таким образом, выступает против хорошо функционирующего подразделения.

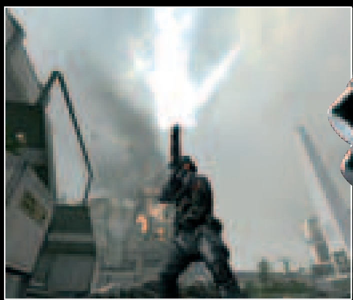
В.: Искусственный интеллект базируется на скриптах?

Ремко Страатман: Мы пользуемся скриптами на «высшем уровне», когда ставим перед отрядом Helghast конкретную задачу – защитить локацию, атаковать периметр и так далее – ИИ отряда передает команду бойцам, которые на своем «низком уровне» уже сами решают, каким образом выполнить задание. Штурмовики могут связываться друг с другом, передавая данные о развитии ситуации, меняющихся условиях боя. Дизайнеры уровней пользуются скриптами лишь для общей обрисовки ситуации, ИИ солдат действует в соответствии с этой картиной, но в ее рамках поведение бойцов вполне индивидуально. По-

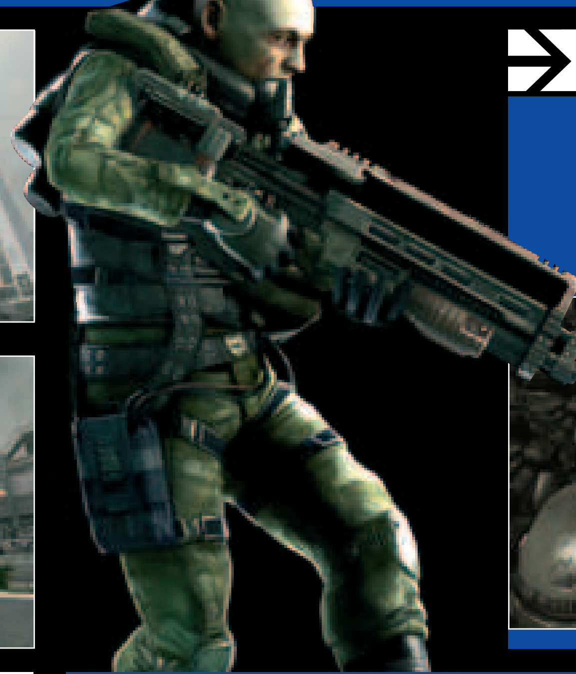





Александр I,
Наполеон,
Впиши своё имя
в историю!
Казаки II
Наполеоновские войны
GAME WORLD
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

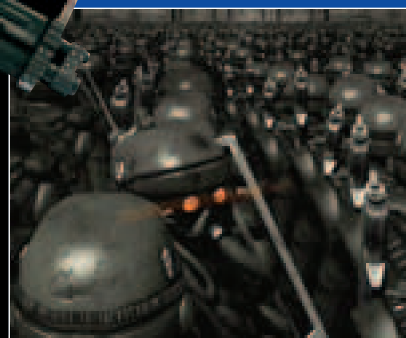






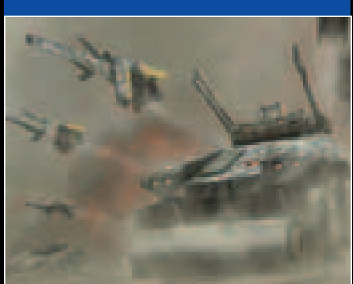
ПАРТИЗАНЫ ИЗ ДЖУНГЛЕЙ

Сейчас идет шлифовка онлайнового многопользовательского режима, подробную информацию о котором в Guerilla пока разглашать не хотят. Известно только, что будет поддерживаться система голосового общения через гарнитуры от Sony и Logitech (последней комплектовались обе части SOCOM: U.S. Navy SEALs). Мультиплеер на двенадцать человек каким-то образом планируется увязать с общим сюжетом, чуть ли не на уровне отдельной кампании. Не исключено, что авторы введут в игру режим совместного прохождения двадцати шести основных сюжетных миссий двумя игроками.



ПОДРОБНОСТИ

Также в ходе кулуарной беседы с сотрудниками Guerilla Games удалось выяснить следующее. Управляемых транспортных средств, наподобие Warthog из Halo, в Killzone не будет. Создатели решили сконцентрироваться на FPS-элементах, исключив вождение техники. Партизаны ISA, впрочем, смогут сбивать или подрывать боевую технику врага. От предполагавшейся на раннем этапе разработки поддержки HDD решено отказаться, для нормальной игры вполне достаточен постоянный стриминг, подгрузка текстур с диска. Звуковое поле игры реализовано в формате Dolby Prologic 2, эпическую музыкальную дорожку композитора Жориса де Мана (Joris de Man) записывает в данный момент известный симфонический оркестр.



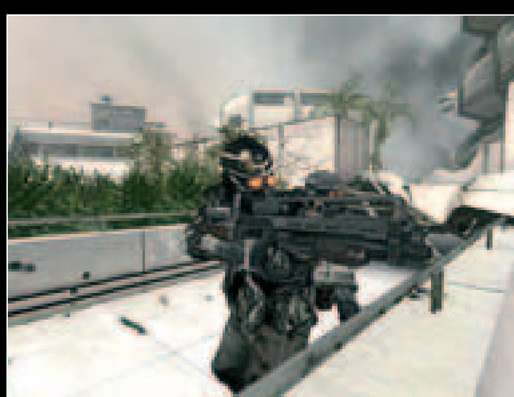
добная система позволяет нам ставить сюжетные эпизоды с интересным ИИ врага и, вдобавок, различными способами прохождения.

ХОРОШО, НО МАЛО

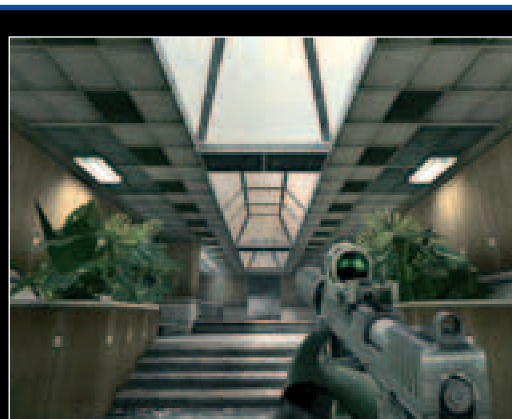
За сессией вопросов и ответов последовал непродолжительный, но яркий плей-тест: нам предложили ознакомиться с тремя уровнями Killzone. В распоряжение игрока попадает тройка партизан ISA, различающихся специализацией и вооружением (три оружейных слота на человека): это базовый персонаж Темплар (Templar), юркая и незаметная Люгер (Luger), и безымянный пока силач со станковым пулеметом. В полной версии появится и четвертый боец. Выбрав себе героя по вкусу, вы проваливаетесь в затянутый копотью и простроченный мелькающими трассерами ад, где в темноте развалин мелькают светящиеся оранжевым окуляры штурмовиков. Управление отзывчивое, используется традиционная модель, когда передвижение и верчение головой осуществляется рукоятками Dual Shock, а стрельба и стрейф «висят» на четырех шифтах. В Guerilla всерьез подумывают о введении поддержки USB-клавиатуры и мыши. Нам, правда, показалась чуть затянутой анимация смены оружия (в пылу схватки скорость переключения «стволов» очень важна), но разработчики заверили, что это особенность предварительной версии. Локации выполнены по высшему разряду: это настоящие многоуровневые лабиринты из развалин, непроходимых с виду чащоб, окопов и подземных ходов. Здесь единственное нарекание заслужило болото, ограниченное в нескольких местах невидимыми стенами: в игре, претендующей на высочайший реализм, подобные сюрпризы не очень уместны. Впрочем, в пылу схватки такие мелочи можно вообще не заметить, основное внимание притягивают к себе достаточно разумно действующие каратели Helghast.

ЛОКАЛАЙЗ!

После пятиминутного сеанса игры сложно сказать, удастся ли Killzone стать «убийцей Halo», как ее уже окрестили некоторые журналисты. Негоже сравнивать два разных FPS на двух разных системах, но в том, что детище амстердамской Guerilla прогремит на PS2 сродни тому, как работа Bungie в свое время прогремела на приставке от Microsoft, можно уже не сомневаться. Вряд ли Killzone способна претендовать на титул открытия всех времен и народов, однако E3-версия показывает, что осенью мы получим один из лучших FPS для PS2 – в области геймплея ничуть не уступающий отличной TimeSplitters 2, а по части реализма ощутимо превосходящий последнюю. Как стало известно редакции «СИ», компания «Софт Клаб» уже ведет локализацию – будут переведены только тексты игры, озвучка останется оригинальной. ■



Огненноглазые черти умеют держать оборону, прикрывая друг друга. Но это им не поможет.



Архитектура Четвертого Рейха отличается строгой функциональностью. Бей фашиста в его логове!



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
B.SOKAL
Сибирь II
1С
microids
Логрус
© 2004 Microids. Продюсер и издатель - Microids. Автор и арт-директор Benoit Sokal.
Все права защищены.
© 2004 Перевод на русский язык ООО «Логрус». Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

THE SIMS 2

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х

ЭТО Ж ДЕЛО НЕХИТРОЕ – СИМУ-ТО, В КОНЦЕ КОНЦОВ, НЕ РОЖАТЬ. А ИГРОКУ ПОТОМ ПРИДЕТСЯ СТИРАТЬ ПЕЛЕНКИ, СЛЕДИТЬ ЗА МОЛОКОМ В БУТЫЛОЧКЕ И УЧИТЬ ЧАДО СЛОВАМ «МИР, ТРУД, МАЙ».



СИМ ВСЕГДА ДОСТИГАЕТ СВОЕЙ ЦЕЛИ

А ПОТОМУ ЦЕЛЬ ДОЛЖНА БЫТЬ ВЫСОКАЯ

Хотя животные потребности никуда не исчезли, симы значительно повзрослели. Отныне, кроме позывов утолить голод, жажду, нужду и прочее, у них появились настоящие цели. Более того, каждый виртуальный тамагочи с годами переживает эволюцию ценностей. Так, новорожденное чадо мечтает научиться ходить и говорить. Достигнув этой планки, дитя превращается в тинэйджера с другими грезами, идеалами и принципами. Процесс не стоит на месте!



АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Совершенный симулятор мещанства для мещан. Живой памятник потребительскому обществу. Эпитафия на могиле романтики. Магазин «Фата-Моргана» на диване. Мыльная опера длиною в жизнь. Ночью дешевле; в выходные и праздничные дни – скидки… Люди мира, на минуту встаньте! Хватит валяться! Как, вы еще зеваете?! А мы уже поем! Самая одиозная. Самая желанная. Самая продаваемая. Самая презираемая. Самая любимая. Обретает второе дыхание и трехмерный движок. Аплодисменты и овации: под куполом цирка The Sims 2!

ГЕНЕТИКА – БУРЖУАЗНАЯ НАУКА!

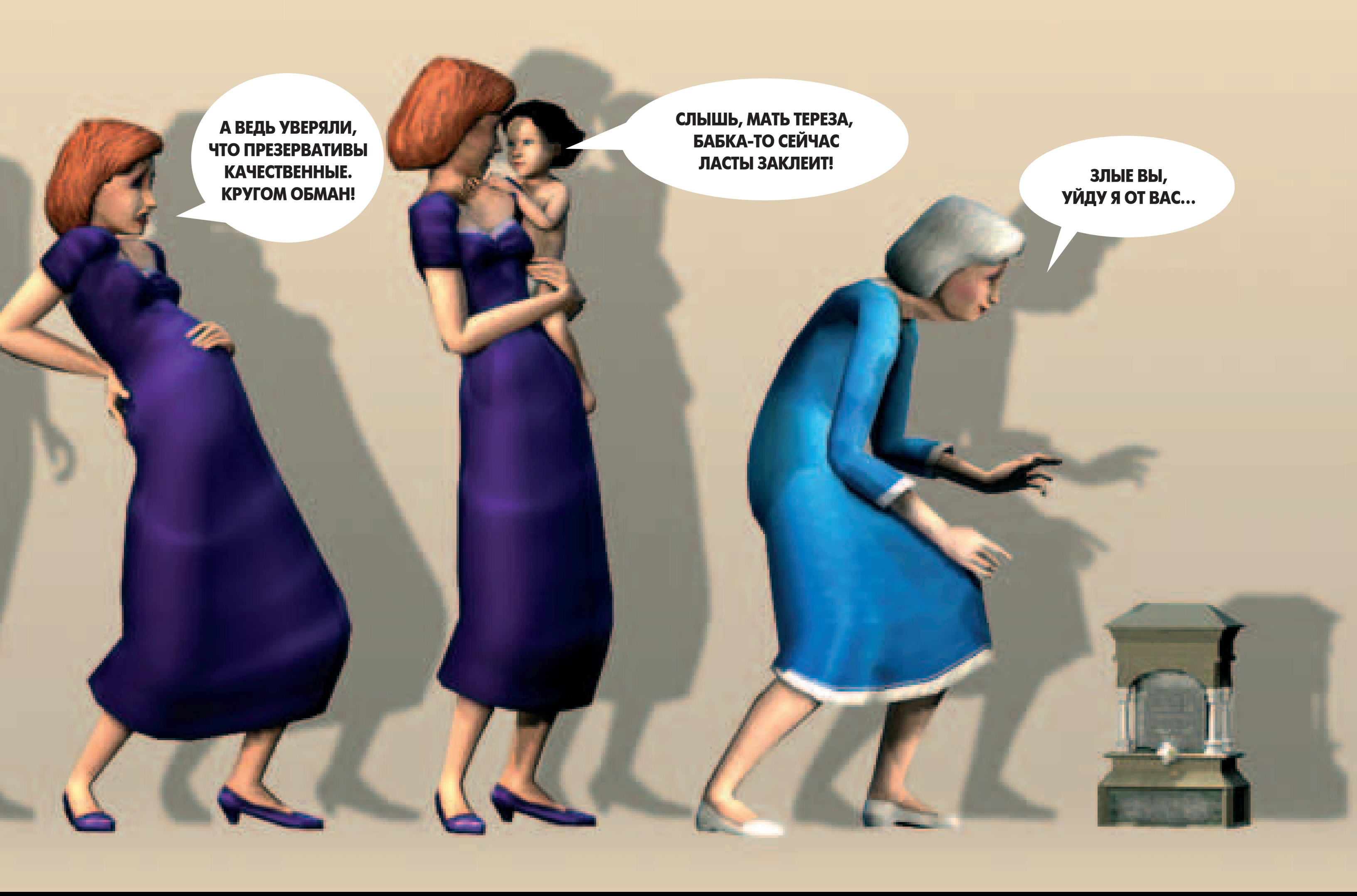
Ничего не стоило взять и всучить симофилам тот же самый товар в другой упаковке. Но поскольку этот фокус создатели самого-пресамого life-sim проделывали уже не раз и не два (и не три, и не четыре), то вроде как пришла пора выдумать что-нибудь посвежее, да понаваристей.

В Maxis, ничтоже сумняшеся, изобрели цифровой код симочеловека. Дезоксирибонуклеиновая (уф-ф-ф-ф!..) кислота генетически определяет семейственную преемственность и преемственную специфичность каждой виртуальной ячейки общества. По-русски это значит, что если раньше The Sims натурально были мыльной оперой (я бы даже сказал опереткой) с болванчиками в стиле unisex, то The Sims 2 станут самой что ни на есть мыльной сагой. Пред тусклым взором геймера, измученного нарзаном и тещей, пройдут целые по-

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** simulation ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Maxis
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2004 года

http://thesims2.ea.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



коления компьютерных человечков. Симы будут рождаться, агукать, гадить в пеленки, писать на партах неприличные слова, получать аттестат зрелости, поступать в МГИМО и заканчивать ГПТУ, работать инженерами человеческих душ, жениться, совокупляться, плодить новых симов, дряхлеть, умирать... И все это – ах! – на фоне новых пестреньких обоев с виниловым покрытием и микроволновой печи от компании «Электролюкс».

НЕПОРОЧНОЕ ЗАЧАТИЕ

Создание персонажа, на первый взгляд, ничем не отличается от канонического. Но поройтесь в карманах, отыщите второй взгляд и вы поймете, что трехмерный движок к симам прикрутили не просто так. В принципе, теперь можно воссоздать в цифре любую физиономию: от своей собственной, до – страшно сказать – лика Уилла Райта, который (Уилл Райт, конечно, а не его лик), собственно говоря, все и замутил. Правда, никто не мешает ткнуть в кнопку Random Face и играть первым попавшимся роботом Вертером.

Выйдя в открытый космос, вы заметите, что и космос тоже очень похож на... Правильно – на то, что было. Выкрашенный зеленкой кристалл поваренной соли, вопреки всем законам физики парящий над головой симочеловека, изометрия и птичий язык, на котором изъясняются симы, – все это так бросается в глаза, что без специальных очков можно запросто потерять зрение. Если же обзавестись специальной оптикой, есть шанс совершить несколько приятных открытий. Откуда ни возьмись появилась кнопочка Rotate Camera, с помощью которой можно раз и навсегда забыть о фиксированных углах обзора вашего домохозяйства. Zoom позволяет



Кроме желаний и потребностей, у человечков в The Sims 2 появились... страхи! Кто-то боится потолстеть, кто-то – потерять любимого. У каждого свои «жуки» в голове.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


Залог успеха у девушек – галантность, тактичность, вежливость... или спортивный автомобиль.


При известном умении, и мусорный бак может стать брачным ложем.


Три девицы под окном пряли поздно вечерком. Ой, люли мои люли! Ой, люли-поцелуи...

масштабировать изображение как душе угодно. Главное, чтобы душевные порывы и марка видеокарты как-то соответствовали друг другу. Во избежание когнитивного диссонанса.

Три измерения – это, конечно, не только, чтоб головой вертеть. Движок позволил реализовать более-менее приличную лицевую анимацию, и теперь персонажи очень естественно радуются приобретению нового кухонного комбайна и аквариума на колесиках.

ПОРОЧНОЕ ЗАЧАТИЕ

В отличие от Singles, в первых The Sims на выбор предлагался лишь один персонаж, которого потом и приходилось пестовать изо дня в день, из add-on'a в add-on. Именно он или она (хотя, точнее всего, – оно, ибо никаких гендерных различий в поведении номинально разнополых симов сроду не наблюдалось), именно ваш питомец и был пупом земли площадью в несколько гектаров. Всем прочим населением ведал персональный (он же – офисный, домашний, диспетчерский, бухгалтерский, директорский – нужное подчеркнуть) компьютер.

Ныне же сим, не успев появиться на свет из горней мастерской, сам принимается плодить себе подобных. Причем, если его вовремя не остановить, делать он это будет с той же скоростью, с какой в Maxis выдавали дополнения к хиту всех времен и спряжений. Это ж дело нехитрое – симу-то, в конце концов, не рожать. А игроку потом придется стирать пеленки, следить за молоком в бутылочке и учить чадо словам «мир, труд, май». Потом спиногрызы встанет на ноги, нюхнет пороха (двести пятьдесят баксов за грамм) и отправится своей дорогой в кабриолете «Мерседес-Бенц» или «Жигули-копейка» – кому как повезет. Дальше – как обычно: первый поцелуй, первое «давай останемся друзьями», первое «поздно – я уже на пятом месяце»... И пошло-поехало. Симы начинают жить собственной жизнью, пуповина истончается, перетирается и, наконец, рвется, оглушая своим треском многочисленных геймеров, прилипших к мониторам по всему миру. Игровая программа будет беспристрастно вести учет всех потомков ab ovo, и один клик на соответствующей кнопке позволит вам полюбоваться генеалогическим древом – ветвистым, как рога Командора.

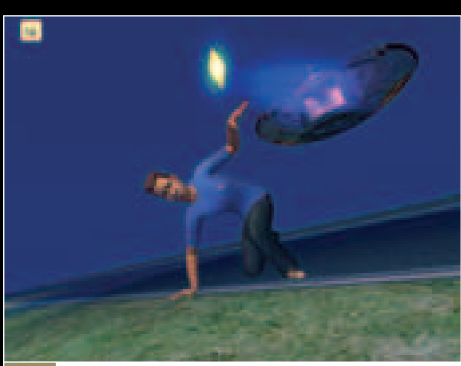
ВЗРОСЛЕНИЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Как видите, образ жизни симов, то есть геймплей, претерпел значительные изменения. (Мы не говорим

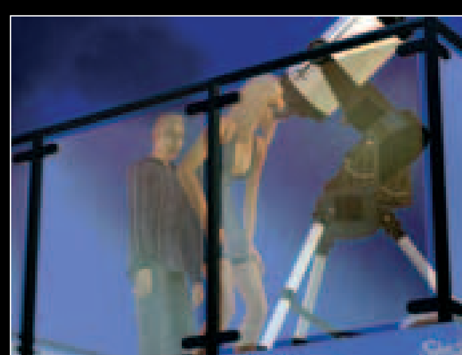
ОПЕРЕДИТЬ THE MOVIES!

Если семейными фотоальбомами славились еще оригинальные The Sims, то частная кинохроника – прерогатива исключительно сиквела. Игра содержит собственный редактор видеороликов, позволяющий записывать все интересующие вас происшествия, события, мероприятия на «пленку». Игрок при этом выступает настоящим кинооператором, самостоятельно выбирая нужный ракурс. Отснятый материал можно редактировать, украшать спецэффектами, сохранять в отдельные файлы и пересылать друзьям. В специальную DVD-версию игры войдет подробная видеоинструкция по эксплуатации редактора, а также набор записей от разработчиков.




После пятого стакана виски симов похищают космические пришельцы.


Заниматься исследованиями на дому – розовая мечта научных работников.


Любимая, я подарю тебе эту звезду! Только смотреть на нее надо лежа и без одежды.



КОМПАНИЯ «БУКА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ
MASHED
ВДРЕБЕЗГИ
supersonic
Бука

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Симы растут, старятся и умирают. Однако, памятуя о нескольких случаях детского суицида из-за кончины любимого тамагочи, Maxis сделала смерть опциональной.

КАК РОЖДАЕТСЯ БЛАГОПОЛУЧИЕ

ИЛИ СТАТИСТИКА ОБЫКНОВЕННОГО СЧАСТЬЯ



С усложнением модели простого виртуального счастья изменилась и система его оценки. В Maxis придумали критерий Life Score, отражающий яркую виртуальную жизнь в сухих цифрах статистики. Материальный достаток здесь ни при чем. Речь идет о том, насколько счастливо персонаж прожил жизнь. Путь каждого сима отмечен ключевыми вехами: первый поцелуй, первые слова, первая покупка – все это оказывает кардинальное влияние на вашего питомца.

ИМЕННО ТАК ДИЗАЙНЕРЫ MAXIS ПРЕДСТАВЛЯЮТ РАДОСТЬ ОТ НОВЫХ СПОРТИВНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ



сейчас – хотя ох как хочется – о незыблемой филистерской сущности проекта. Это все-таки тема для авторской колонки.)

Возможностей стало больше, проблем с управлением – меньше. Раньше, чтобы заставить сима, например, поесть, приходилось отменять кучу разных действий, выбирать пищу, ждать, снова возвращаться к основному занятию (если удавалось вспомнить, в чем оно заключалась). Теперь же достаточно просто кликнуть на холодильнике – сим, щеголяя искусственным интеллектом, сходит за куском ливерной колбасы и упаковкой пива, после чего спокойно вернется к созерцанию футбольного матча.

Помимо этого, симолюди научатся ориентироваться в пространстве, будут привязываться к любимым вещам, обретут способность адекватно реагировать на внештатные ситуации (поскольку первая реакция обывателя на любую проблему – попытаться дать в бубен источнику проблемы, то следует ожидать резкого повышения агрессии со стороны братьев наших меньших). Впрочем, и это игре на пользу. Разнообразие в этике и психологии семейной жизни еще никому пока не вредило. Особенно если это – чужая семейная жизнь, за которой можно наблюдать, не таясь, да еще и вмешиваться на каждом шагу, не боясь быть узнанным.

ХОРОШО ЛОВИТСЯ РЫБКА-БАНАНКА

У каждого симочеловечка есть свои радости, стремления, порывы, желания, цели, убеждения, предпочтения и скелеты в шкафу. Мир изменился. До реального ему, разумеется, далеко. Но появились архетипы – дедушек-бабушек, дочек-матерей, отцов-холостяков... Может, и условные (какая игра без условностей?!), но вполне узнаваемые.

Стоит ли рассуждать о будущем вторых «симсов»? Судьба проекта настолько прозрачна, что под конец статьи мы лучше подкинем несколько фактов из жизни отдыхающих – и так всем понятно, что многомиллионные тиражи, многокилометровые обсуждения на форумах и многочисленные прибыли компаний-правообладателей никуда не денутся. Факты таковы: в игре будет более пятисот объектов, восемнадцать карьерных путей с десятком уровней на каждом (для тинэйджеров – еще семь карьерных дорожек) и три новые мотивации.

Симы станут более ответственными, заботливыми, обнаружат в себе неподдельный интерес к окружающим (искренность теперь тоже программируют) – просто золото, а не люди! Так стоит ли еще мучиться сомнениями, где потерянный рай?!

Конечно, один любит ливерную колбасу, а другой – зеленое мыло. Но давайте объективно: симы во многих отношениях даже лучше живых людей. И связь между игроком и его тамагочи может стать гораздо более крепкой, нежели отношения между влюбленными гимназистами. В новых «Симах» все, как в жизни – только без беременностей в подростковом возрасте и кровосмешения (цифровая ДНК не позволит). The Sims 2 Has You! ■



Подростки теперь тоже влюбляются и…кхм…наслаждаются друг другом.



Играть, когда за спиной обнаженная натура?! Впрочем, если это Doom III…



Теперь мы можем персонализировать себя в игре. Нужны лишь сканер и фотография.



ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ
FLASHBACK
ИГРА НА ГРАНИ ИСТЕРИКИ
Это не вторая часть и не продолжение.
Это не бред маразматика и даже не диагноз сумасшедшего патологоанатома.
Это кислотный Flashback! Радиоактивное послесвечение!



КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН (WREN@GAMELAND.RU)

«ШТАБ-КВАРТИРА ИГРУШЕК» ПРЕДСТАВЛЯЕТ…

Большая часть лидеров игровой индустрии уже представлена на российском рынке, другие еще только грозятся это сделать. Компания THQ, уже достаточно давно занимающаяся продвижением своей продукции в нашей стране, в скором времени займется и полной локализацией некоторых своих игр. Опыт Primal, The Hobbit и Ghosthunter доказал, что это интересно и российским издателям, и дистрибьюторам (продажи русских версий куда выше, чем английских), и геймерам. Осталось только перейти от одиночным релизам к массовой локализации всех хитов.
Кроме того, представители THQ любезно согласились ответить на наши вопросы о том, каким им видится будущее индустрии, а также поделились самой свежей информацией о грядущем хите – боевике The Punisher, который создается по мотивам одноименных комиксов. Почему я не упомянул фильм? Что ж, об этом нам тоже все расскажут. Итак…

СИ: Что вы думаете о российском игровом рынке? Есть ли планы по работе над полными локализациями игр для России (платформа – PS2)? Как считаете, какие проекты от THQ могут пользоваться хорошим спросом в России?

THQ: Российский игровой рынок привлекает пристальное внимание руководства THQ. Он особенно важен для нас сейчас, когда компания активно развивается и вступает в переходный период. На данный момент мы уже выпускаем игры для PS2 с переведенными на русский язык коробкой и документацией – например, Warhammer и WWE Smackdown. Боевик The Punisher (появится в продаже в начале 2005 года) окажется первым проектом, который мы собираемся полностью локализовать (он должен стать первым из многих – очень на это надеемся). Игра The Incredibles, создающаяся по мотивам одноименного фильма студии Pixar, выйдет в ноябре этого года, и она отлично подойдет детской аудитории. Вопрос о ее локализации сейчас решается.

СИ: Один из наиболее ожидаемых проектов от THQ – The Punisher. На какие еще игры из вашей линейки вы рекомендуете обратить особенное внимание?

THQ: Мы продемонстрировали на E3 отличную подборку игр:
Full Spectrum Warrior – игра на базе симулятора, созданного по заказу Армии США и предназначенного для совершенствования тактики военных с целью сокращения потерь в живой силе во время городских боев. Это самый реалистичный тактический боевик, посвященный действиям пехоты в городских условиях.
The Incredibles – уже вторая игра, создающаяся в рамках соглашения THQ с компаниями Disney и Pixar – авторами оскароносных Toy Story, Monsters, Inc. и Finding Nemo. The Incredibles поведает нам историю семьи супергероев, которые пытаются жить обычной тихой жизнью, однако вынуждены снова встать на путь борьбы со злом, которое грозит уничтожить весь мир… Разрабатывает ее лос-анджелесская команда Heavy Iron Studios. Приключенческий боевик The Incredibles появится в продаже в ноябре 2004 года, одновременно с релизом фильма. К слову, THQ продала более 5 млн. копий игр по мотивам Finding Nemo.
Tak 2: The Staff of Dreams должен упрочить успех, начало которому положила первая игра серии, Tak and the Power of Juju. Она создается в рамках уникальной сделки THQ и Nickelodeon, согласно концепции «Game First» («сначала – игра»). Цель ее – генерировать новую кросс-медийную интеллектуальную собственность (на базе которой можно делать новые игры и мультсериалы – прим. ред.). Tak 2 поведает вам о приключениях повзрослевшего Така, который должен использовать свои навыки шамана, чтобы спасти мир от злодея Тлалока раз и навсегда. Игра появится в продаже в конце года на консолях PlayStation 2, Xbox, GameCube и Game Boy Advance.
Warhammer 40,000: Dawn of War – первый проект, вышедший в рамках соглашения THQ с опытным разработчиком RTS для PC – компанией Relic Entertainment (ее другие проекты – Homeworld, Impossible Creatures).
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – один из самый красивых и технически продвинутых проектов для PC, познакомит геймеров с Чернобылем времен 2010 года (через четыре года после загадочного второго взрыва). Лишь сталкеры осмеливаются проникать на запретную территорию, добывая артефакты для продажи на черном рынке, сражаясь с монстрами-мутантами и рискуя жизнью в не изученных еще наукой аномальных зонах. Врагами являются и такие же, как вы, искатели приключений, и солдаты, охраняющие тридцать квадратных километров – эпицентр трагедии. Игру разрабатывает киевкая команда GSC Gameworld, используется новый движок X-ray.
The Punisher – проект, над которым работает Volition, внутренняя студия THQ. Игра базируется на популярных комиксах от Marvel и должна познакомить геймеров,

ПРОФАЙЛ

Компания THQ Inc. (аббревиатура от Toy Headquarters) – один из лидеров индустрии. Помимо множества оригинальных проектов она разрабатывает игры по мотивам мультфильмов от Nickelodeon и официальные симуляторы реслинга по лицензии World Wrestling Entertainment. Именно THQ издает на Западе известный всем российским геймерам боевик S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Сеть представительств THQ уже сейчас охватывает более 70 стран по всему миру. Разработкой игр занимаются восемь внутренних команд: Rainbow Studios, Volition, Heavy Iron Studios, Relic Entertainment, Cranky Pants Games, Helixe, Pacific Coast Power & Light и THQ Australia Studios. Кроме того, THQ владеет пакетом акций японской компании Yuke's. Относительно недавно было также основано подразделение THQ Wireless, занимающееся играми для мобильных телефонов. В последние годы компания не испытывает никаких финансовых затруднений и активно развивается.





Full Spectrum Warrior уже вышел на Xbox, но планируется и PC-релиз.

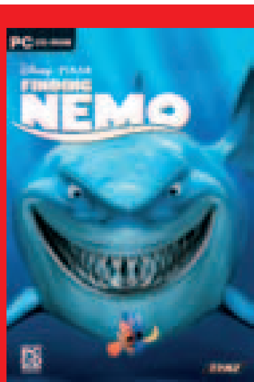




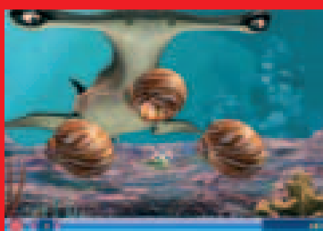
Проект Destroy All Humans! оказался приятным сюрпризом для посетителей E3 2004.

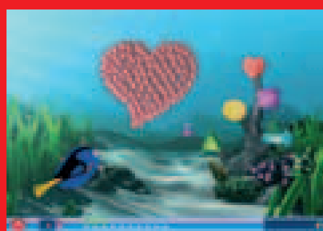


В ПОИСКАХ НЕМО?



Почему-то мы недостаточно активно освещали линейку игр по мотивам диснеевского полнометражного мультфильма Finding Nemo. Да, конечно, они не могли похвастаться инновационным геймплеем, но все же счесть их вполне добротными релизами можно, да и результаты продаж это подтверждают. Finding Nemo вышел на всех современных платформах, включая PC и Game Boy Advance. Самое смешное, что именно две последние нам показались наиболее интересными: первая отличается хорошей графикой, а вторая выглядит вполне достойно на фоне отстоя, заполонившего карманную платформу от Nintendo. Так что тем, кто устал от кровавых разборок (или если понравились игры по мотивам Toy Story и Mpnsters, inc), рекомендуем обратить на Finding Nemo пристальное внимание.





прежд всего, с внутренним миром Карателя. Это не просто шутер. Зайдя в комнату, геймер первым делом должен задуматься: «А что бы сделал Каратель на моем месте?». Фичи вроде допросов врагов и интерактивный игровой мир добавляют The Punisher глубины, что и выделяет проект на фоне конкурентов.

WWE Day of Reckoning – продолжение серии игр WWE от THQ, которые за всю свою историю сгенерировали продажи более чем в полмиллиарда долларов США! Разрабатываемый компанией Yuke's проект WWE Day of Reckoning (эксклюзив для GameCube) представит геймерам звезд WWE и уникальный сюжет, написанный сценаристами официальной телепередачи WWE. Обман и предательство будут сопровождать новичка, решившего влиться в коллектив суперзвезд реслинга... Day of Reckoning поступит в продажу в сентябре этого года.

Destroy All Humans – проект Pandemic Studios, создателей Full Spectrum Warrior. Геймеру придется влезть в шкуру инопланетян, чьей целью является уничтожение человечества. Управлять можно как собственно зелеными человечками, так и их летающими тарелками. Игра изобилует юмором на тему уфологии, легенд об инопланетянах и сделок земных правительств с пришельцами из космоса. Инопланетяне умеют гипнотизировать людей, вселяться в их тела и читать мысли – всем этим и предстоит заняться вам. Игра появится на консолях PS2 и Xbox в начале 2005 года.

СИ: Не так давно вы заключили соглашение с компанией Sega об издании ее шестнадцати игр для GBA. Удовлетворены ли вы результатами такого сотрудничества? Будет ли такая практика продолжена в будущем?

THQ: Да, работа с Sega была очень успешной. Игры серии Sonic, к примеру, очень хорошо продаются на GBA. В 2004 году мы издаем еще три проекта от Sega для этой карманной консоли.

СИ: Что вы думаете о будущем рынка портативных игровых систем? Как считаете, будут ли востребованы гибриды смартфонов и хендхелдов? Есть ли будущее у N-Gage? Планируете ли поддерживать PSP и Nintendo DS, другие перспективные системы, и если да, то насколько активно?

THQ: Мы рассчитываем, что новые портативные платформы будут запущены в начале 2005 года, планируем выпустить две-три игры для PS2 сразу после релиза или же некоторое время спустя. Эти новые системы станут очень полезным «буфером» во время смены поколения консолей.

Что касается DS, то эта платформа может расширить наши возможности в создании игр, дать нам ценный опыт. Дополнительные функциональные особенности (наличие двух экранов, touch screen и беспроводные коммуникации) должны оказаться востребованными покупателями. THQ очень тесно сотрудничает с Nintendo, что неудивительно – мы издаем очень много игр для GBA. И, к примеру, считаем, что проекты на базе лицензии SpongeBob Squarepants от Nickelodeon для этой новой платформы окажутся успешными.

Что касается N-Gage, то мы уже издали три проекта при активной поддержке Nokia. Эта компания очень заинтересована в своем детище, поэтому, скорее всего, наше сотрудничество продолжится, уже ориентируясь на Nokia N-Gage QD.

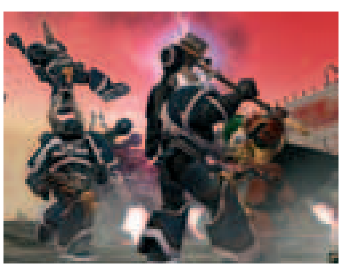
СИ: Насколько серьезно вы воспринимаете рынок для мобильных телефонов? Как быстро он растет? Что за успехами может пох-

«ГОРЯЧАЯ» ЛИЦЕНЗИЯ

ЧТО ТАКОЕ HOT WHEELS?

Компания THQ выпустила уже немало гонок серии Hot Wheels, но многие российские геймеры и не знают, что они созданы в рамках лицензии от Mattel, занимающейся производством... оригинальных игрушек. Hot Wheels – это модельки машинок, среди которых встречаются как относительно простые, так и очень даже навороченные, причем их можно модифицировать, разбирать и собирать по своему усмотрению. Например, в этом году на Американской ярмарке игрушек был представлен вариант, оснащенный... реактивным двигателем. Топливо для него поставляется в комплекте, и хватить его должно надолго – разбавлять можно компонентами, которые (по словам представителей Mattel) есть на каждой кухне. В коллекции Hot Wheels (постоянно обновляемые) входят «железные лошадки» всех классов – от мотоциклов до так называемых автомобилей-монстров. Всю подборку можно оценить на официальном сайте – http://www.hotwheels.com. Хотя в России Hot Wheels и не представлена, все же купить машинки можно без проблем – достаточно побродить по нашим интернет-магазинам, торгующим игрушками.







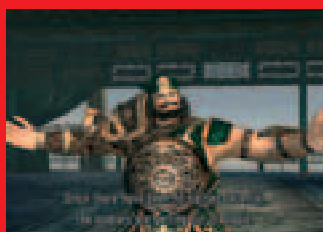
Новая игра во вселенной Warhammer будет востребована не только фанатами.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН (WREN@GAMELAND.RU)

БОЛЬШЕ РАЗВЛЕЧЕНИЙ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ.

Помимо проектов своих внутренних студий, THQ активно издает и «чужие» игры – даже те, что создавались под крылом других крупных компаний. Например, в прошлом году большая часть продукции компании Sega для GBA в США распространялась именно THQ. Европейцы же благодаря «Штаб-квартире игрушек» ознакомились в свое время с играми от Koei (сериалы Kessen и Dynasty Warriors). Наконец, GBA-релизы от Rare издаются не Microsoft (чего стоило бы ожидать), а именно THQ – в частности, Sabre Wulf и Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge.









The Incredibles должна придтись по вкусу младшему поколению геймеров.

вастаться подразделение THQ Wireless?

THQ: Этот рынок очень прибыльный. Мы сотрудничаем со всеми крупными операторами по всему миру еще с 2003 года и запустили наш собственный портал мобильных игр – madtap.com. Не так давно было объявлено, что мы купили контрольный пакет акций компании Minick, одного из лидеров в области развлекательного контента для мобильных телефонов. Это даст THQ очень крупный дополнительный доход. Разработанные Minick платформа и пакет приложений дадут возможность THQ удобно распространять игры. THQ Wireless продолжает расширять свое сотрудничество с возможными источниками востребованных потребителями лицензий – к примеру, спортивными организациями NFL, NHL, MLB.

Это подразделение уже принесло выручку примерно в десять миллионов долларов в 2004-м финансовом году, и этот показатель должен удвоиться в 2005-м.

СИ: Начата ли уже работа над проектами для консолей следующего поколения – наследниками PlayStation 2 и Xbox? Как долго собираетесь поддерживать PlayStation 2? Будет ли, по вашему мнению, расти количество качественных игр, издаваемых для PS2/GC/Xbox, либо пик активности разработчиков уже прошел?

THQ: Наша компания инвестирует большие средства в подготовку к смене поколений, к примеру, персонал внутренних студий разработчиков увеличился на 50% в 2004 году. В первую очередь, это касается команд Rainbow и Volition. Разумеется, мы тесно контактируем и с Sony, и с Microsoft.

Кроме того, наши игры для PC (например, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl) могут быть успешно портированы на консоли будущего, в особенности – Xbox 2.

СИ: Не так давно представитель EA заявил, что геймеры предпочитают игровые консоли, и он не видит будущего у PC как игровой платформы. Согласны ли вы с ним? Планируете ли вы продолжать активно поддерживать PC, либо же все наиболее важные проекты (к примеру, The Punisher) будут разрабатываться прежде всего для консолей?

THQ: Компания THQ сейчас входит в десятку ведущих издателей для PC, занимая около 10% рынка, в основном, за счет «семейных» игр и бюджетных версий. В 2004 году THQ продвигает на рынок более серьезные проекты вроде S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, Warhammer 40,000: Dawn of War и Full Spectrum Warrior. Наше присутствие на рынке PC-игр позволит безболезненно пережить период смены поколения консолей, а также быстрее начать работать с железом, схожим по своим возможностям с платформами нового поколения.

СИ: В последнее время проявилась определенная тенденция: все наиболее интересные проекты разрабатываются для PS2 и Xbox, но не для GC. Проблема в небольшой пользовательской базе последней, либо в чем-то другом? С другой стороны, один из ваших проектов – WWE Day of Reckoning – эксклюзив для GameCube. В чем причина такого решения?

THQ: По большей части, мы рассматриваем Gamecube как платформу для юных геймеров. Соответственно, на ней выходят наши игры по мотивам SpongeBob, Scooby-Doo и The Incredibles. Проект серии WWE – исключение. Дело в том, что наши исследования показали: большинство фанатов WWE владеют сразу несколькими системами, и они готовы купить три разные игры для трех разных же консолей. ■

Возможно, вы не совсем понимаете, зачем подробно останавливаться на очередном боевике с супергероем в главной роли. Но дело в том, что The Punisher стоит особняком. Занимается им не третьесортная команда, а именитая Volition, а сама игра не призвана быть лишь интерактивной версией одноименного фильма – она претендует на статус настоящего хита. И даже супергерой здесь не такой, какими мы привыкли их видеть в кино, комиксах и играх. Впрочем, предоставим слово разработчикам....

THE PUNISHER

СИ: Релиз игры приурочен к появлению на широких экранах одноименного кинофильма. Означает ли это, что сюжет обоих проектов будет полностью или частично совпадать?

THQ: Для игры The Punisher написан оригинальный сюжет лично Гартом Эннисом (Garth Ennis) и Джимми Пальмиотти (Jimmy Palmiotti). Эннис и Пальмиотти в свое время и создали комикс The Punisher, превратившений главного героя, Карателя, в культового персонажа. В результате, сюжет игры The Punisher должен соединить в себе все лучшее в 30-летней истории этой лицензии, включая и комиксы, и фильм.

СИ: Внешность главного героя будет напоминать об актере, сыгравшем его роль в фильме, либо же за основу взяты исключительно комиксы?

THQ: Модель героя в игре комбинирует в себе все лучшее, что только было в мире The Punisher. Есть многие элементы «классического» Карателя из комиксов, однако пок-


JOINT OPERATIONS
МИРОТВОРЦЫ
ОПЕРАЦИЯ ТАЙФУН
"Настоящий военный боевик!" – "ИГРОМАНИЯ"
VENEZUELA
"МИРОТВОРЦЫ" способны удовлетворить самого заядлого водителя или пилота. Вам будут доступны: джипы, грузовики, бронетранспортёры, вертолёты, катера со стационарными пулемётами на борту, а также лёгкие и бесшумные моторные лодки." – "СТРАНА ИГР"
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
Новый боевик от разработчиков DELTA FORCE и "КОМАНЧА": революция в жанре action.
Премьера в России – июнь 2004.
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

ИНТЕРВЬЮ THQ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН (WREN@GAMELAND.RU)

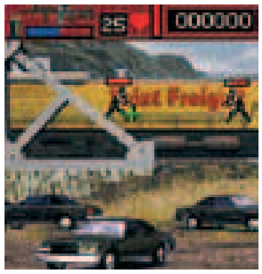
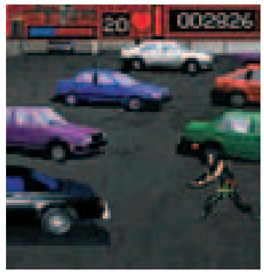
лонники Томаса Джейна тоже найдут кое-что знакомое...

СИ: Как считаете, игра понравится поклонникам именно оригинальных комиксов?
THQ: Непременно. Это изобилующая действием игра, которая заимствует элементы из самых громких сражений Карателя. Привлечение Энниса и Пальмиотти к работе над проектом как раз и гарантирует то, что оригинальный черный юмор и жесткий экшн проявят себя в игре во всем своем блеске.

СИ: Кто еще из создателей комикса The Punisher, кроме Энниса и Пальмиотти, работает над игрой?
THQ: Команда, готовящая игру, тесно сотрудничает с Marvel. Мы также наблюдали за всеми этапами съемки фильма, общались с его продюсерами (которые, к слову, являются большими поклонниками видеоигр).

СИ: Увидим ли мы в игре других известных персонажей от Marvel? К примеру, Daredevil или Kingpin...
THQ: Обязательно. Самые известные враги и союзники Карателя будут представлены в игре. Следите за анонсами THQ – точный состав персонажей планируется объявить перед релизом.

СИ: Почему для работы над проектом была выбрана именно команда Volition? Да, мы все помним игры вроде Red Faction, Summoner и Descent: Freespace, однако все же большая часть проектов готовилась прежде всего для PC-рынка...
THQ: Volition – один из лидирующих разработчиков игр для консолей, к


У владельцев мобильных телефонов тоже будет своя версия The Punisher, очень даже привлекательная.

примеру, Red Faction – замечательный FPS-сериал для PS2. Эта команда готова создавать технически продвинутые и необыкновенно играбельные проекты для любой из платформ. Кроме того, ее сотрудники – большие поклонники комикса The Punisher.

СИ: Насколько мы знаем, The Punisher использует технологию Geo-Mod, представленную в Red Faction. Какие еще интересные новинки есть в движке игры? Какие объекты в The Punisher можно будет разрушить и как это влияет не геймплей?
THQ: В The Punisher представлен уникальный «режим допросов», где Каратель может использовать некоторые объекты (wood chipper, deep fryer), чтобы выбивать из преступников информацию. Это дает геймерам возможность «думать как vigilante» в интерактивном и богатом мире. Игра, помимо всего прочего, использует физическую модель Havok, что дает еще больше возможностей для взаимодействия различных объектов друг с другом. К примеру, колонки в клубе могут быть сброшены на преступников, в горах можно выстрелить в валуны, чтобы вызвать камнепад. Игра не использует конкретно Geo-Mod из Red Faction, однако фактически в игре представлен альтернативный способ, позволяющий добиться не менее фантастического результата.

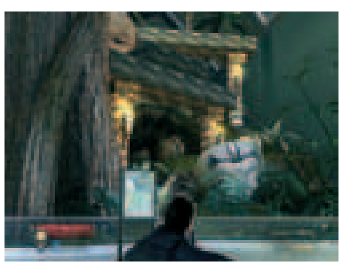
СИ: Известно, что большинство игр по мотивам фильма оказываются далеко не такими хорошими, как хотелось бы. Что, по вашему мнению, должно сделать The Punisher одним из немногих исключений? Быть может, то, что The Punisher – не типичный супергерой, который не стесняется нарушать закон? Не кажется ли вам, что геймеры пока не готовы к столь жестоким играм, какой окажется The Punisher (достаточно вспомнить методы ведения допросов).
THQ: Понимаете, взрослым геймерам нужна качественная игра с затягивающим геймплеем, интересным сюжетом и уникальными фичами, которые они до этого нигде более не встречали. The Punisher, по своей сути, оригинальный и тщательно выверенный боевик от одного из ведущих разработчиков, с сюжетом от двух сценаристов-профессионалов. А допросы как раз и окажутся тем самым новым опытом, который геймеры в других играх гарантированно еще не испытывали. Так что успех проекту обеспечен.

СИ: Расскажите подробнее об этом самом режиме допросов. Насколько жестоко это будет выглядеть? Чего геймер сможет добиться пытками преступников?
THQ: На игру, как и на комикс с фильмом, не наложены никакие цензурные ограничения. Каратель никогда никого не пытает просто так, если не рассчитывает получить от этого какую-то пользу. В игре он сможет выяснить, куда дальше продвигаться, узнать, где можно найти оружие. И – что тоже важно – добыть информацию о собственном прошлом....

СИ: Можете ли вы объяснить, что такое Hot Spots, как они работают и зачем нужны?
THQ: Мир The Punisher изобилует особыми точками, где герой может применить особенности локации для проведения уникальных допросов преступников – достаточно просто нажать нужную кнопку. Чаще всего они будут обозначаться висящим в воздухе черепом Карателя – так геймер сможет легко обнаружить их.

СИ: Какие типы оружия будут доступны герою? Можно ли будет использовать в бою интерактивные объекты? Предоставят ли нам возможность общаться с NPC?
THQ: В The Punisher представлен широкий набор оружия из реально существующих: дробовики, пистолеты, огнеметы. Есть у игры и уникальная фича – возможность держать в двух руках две разные (!) «пушки» одновременно. При этом правым шифтом вы стреляете из той, что держите в правой руке. Левым, соответственно, в левой.
Что касается других инноваций, то здесь опять надо вспомнить о возможности активировать привязанные к особенностям местности методы допроса или же убийства. Микроволновые печи, аквариумы с пираньями – все что угодно может оказаться вашим оружием. ■





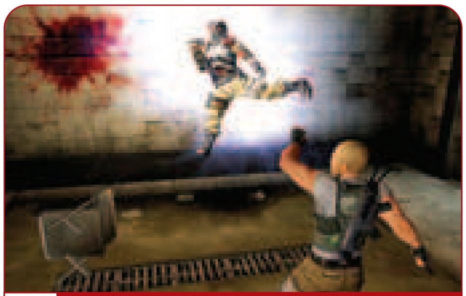
Преступник не хочет отвечать на вопросы? Окуните его в аквариум! Холодная вода и дружелюбные рыбки сделают его сговорчивым.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Midway
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Midway ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 17 сентября 2004 года

http://www.psiopsgame.com



Это эффективнее огнемета, это опаснее гранатомета, это красивее удара молнии....



Беспомощного врага очень полезно ударить о стенку. А потом еще раз. И еще. И еще. И еще...



Ящики встречаются в Psi-Ops буквально на каждом шагу. Совсем как в древнем платформере Chip & Dale (NES). За ними укрываются от выстрелов, их швыряют во врагов. Можете придумать и свой способ использовать ящики.

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

НОВАЯ СТУПЕНЬ ЭВОЛЮЦИИ?

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Американцы уже играют в Psi-Ops: The Mingdate Conspiracy, а европейское отделение Midway любезно предоставило нам практически полную версию, созданную на базе NTSC-релиза. Ее мы успели бегло изучить как раз перед отправкой номера в печать и сейчас расскажем о впечатлениях.

Вы всегда подозревали, что руководство США не постесняется использовать грязные методы для достижения своих благородных целей? Вы не ошибались! По замыслу разработчиков секретными службами американцев была создана программа Mindgate, ее цель – развитие в людях парапсихологических способностей. Поклонники Стивена Кинга (помните роман Firestarter?) прекрасно понимают что к чему, не так ли? Естественно, какое-то время новоявленные суперлюди сотрудничали с правительством, а затем решили «пойти своим путем». Некто по кличке Генерал (пытающийся копировать одновременно Саддама Хуссейна, Брежнева и Ким Чен Ира) собрал всех самых сильных участников программы и основал движение, которое так и называется – The Movement. Формально оно считается «террористическим», но масштабы у него куда как грандиозные, и ведение полномасштабных боевых действий с захватом в плен солдат «хороших» целыми подразделениями – более чем по плечу.

Но не все так плохо. Среди пленных после очередного боя оказался наш герой, а с помощью двойного агента, внедренного когда-то в The Movement, ему удается бежать. Поначалу он, правда, не помнит ничего, но таков план. Лишь постепенно он вспоминает, что тоже владеет парапсихологическими способностями, и как будто заново «переживает» свои тренировки на базе Mindgate. Узнает он и о том, какое именно задание было ему поручено. Телепатия, телекинез, пирокинез и прочие штучки позиционируются издателем как главное отличие игры от проектов конкурентов. И, дескать, в остальном это просто хороший боевик от третьего лица. Не согласен. Psi-Ops – одна из немногих игр, где на удивление удачно соединены и обычный экшн, и стелс-элементы, и простейшие логические загадки. Графика здесь на самом высоком уровне, а сюжет, несмотря на всю свою вторичность, находится на уровне Ghosthunter. Уместно даже сравнить Psi-Ops с сериалом Metal Gear Solid! Конечно, окончательный вердикт выносить рано – это как раз тот самый случай, когда игру надо сначала пройти до конца, а потом уже писать рецензию, но финальная оценка будет колебаться между восемью и девятью баллами из десяти.

Что еще обязательно стоит упомянуть, так это просто великолепную физическую модель (технология Havok). Без нее все задумки с телекинезом были бы просто бесполезны. Очень много объектов можно поднимать в воздух усилием мысли, швырять в разные стороны, и всегда они летят и падают в соответствии с законами физики. Ящики и бочки с топливом при этом могут разрушаться, а последние – еще и взрываться. Тела солдат реалистично дергаются от попаданий пуль. Все это дополняется поистине гениальным AI врагов. Они прекрасно слышат топот ваших шагов, умеют грамотно прятаться за ящиками, время от времени высовываясь и пуская в вашу сторону очередь из



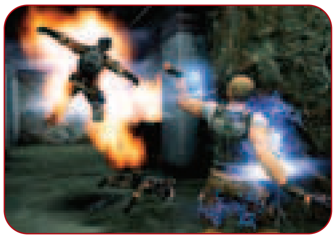
В режиме дальновидения картинка «плывет», от чего немного кружится голова.



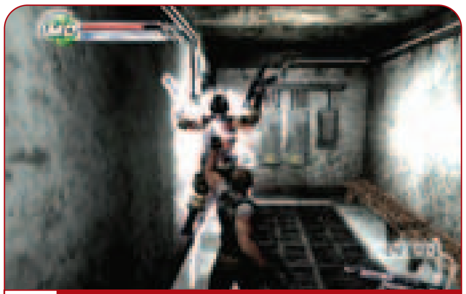
Вооружены адепты Движения серьезно. Но всегда есть способ их победить.



Psi-Ops – игра точно не для детей. Крови и мяса – не меньше, чем в Mortal Kombat.



Поднять телекинезом, поджечь пирокинезом. Очень простая комбинация.



Подняв гада в воздух, можно пускать в него очередь за очередью, наблюдая за его муками.



Вражеских солдат иногда целесообразно использовать в качестве живого щита.



Даже продвинутый шлем с красными лампочками (они встречаются также в аниме Jin-Roh и шутере Killzone) не поможет солдату избежать промывки мозгов.



Поначалу это кажется неочевидным, но в Psi-Ops герой умеет «летать»! Достаточно залезть на ящик или любой другой крупный объект, а затем поднять его с помощью телекинеза и переправить в нужную сторону.

ХОРОШО БЫТЬ ТЕЛЕПАТОМ

Одно из основных достоинств игры – сбалансированный уровень сложности. Хотя запас жизненной энергии у главного героя ограничен, а аптечки встречаются редко, освоившись с управлением, вы не будете умирать на каждом шагу просто по глупости. Разобраться с одним-двумя врагами вам всегда под силу, а ситуаций, когда на вас одновременно нападает пять-шесть человек, следует избегать, грамотно пользуясь стелс-навыками и пси-способностями. Не бойтесь отступать, прятаться и внимательно исследовать местность перед повторной попыткой. Что касается боссов, то они как раз выполнены в аркадном стиле, главное в обращении с ними – запомнить шаблон, по которому они атакуют.





автомата. Если они понимают, что на большом расстоянии с вами ничего не сделать, то подкрадываются сбоку поближе, а затем выскакивают и нападают в упор. Честное слово, подобный уровень можно было ожидать от AI ботов в каком-нибудь свежем «умном» FPS для PC, но никак не в боевике для консоли. Конечно, есть Metal Gear Solid 2, но там AI был заточен под нейтрализацию ваших стелс-навыков, а в бою враги давили, в основном, количеством да огневой мощью.

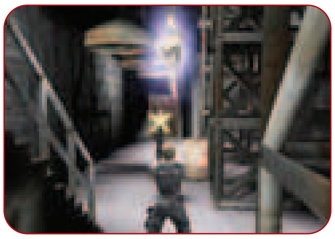
Впрочем, вернемся к парапсихологии. Первая (и самая полезная) способность – телекинез. Нацелившись «умным» курсором на какой-либо объект (неподходящий выбрать просто не сможете) и нажав на кнопку, вы поднимаете его в воздух. Если это человек, то он становится полностью беспомощным, и его можно изрешетить из автомата. Если жалко патронов, то лучше просто швырнуть его к стене. Телекинезом можно также на расстоянии брать призы. Изредка необходимо выстраивать пирамиды из ящиков, чтобы забраться повыше. С помощью дальновидения герой может проникать своим взором сквозь любые преграды, подглядывать за поведением врагов, отслеживать сектора обстрела автономных пулеметов и искать секретный код, необходимый для открытия очередной двери. Иногда потребуется также перехватывать контроль над телом противника – чтобы он убил своих коллег, нажал на нужные кнопки, а затем совершил самоубийство. И остается еще пирокинез – возможность поджигать объекты на расстоянии. Опять же, это может быть как вражеский солдат, так и ящик, который затем очень полезно швырнуть туда, где засели гады. Все виды парапсихологических способностей расходуют особую энергию. Восполнять ее можно призами, однако их часто не хватает. Для решения этой проблемы и существует способность mind drain – ее можно применять как к мертвым, так и к живым врагам. Последние отчаянно кричат, когда их используют как источник энергии, а в конце «процедуры» головы несчастных буквально взрываются изнутри. Жестоко, но они сами обрекли себя на такую участь...

Если вас не смущают все эти кровавые подробности, то можете быть уверены: проект вам понравится. Psi-Ops доберется до Европы и, соответственно, до России лишь в сентябре, так что еще есть время отложить деньги на покупку игры! ■



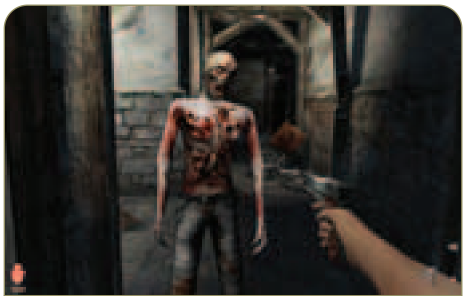






■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/adventure ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Zima Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2004 год

http://bloodline.zima-software.com



Что-то сегодня вы совсем плохо выглядите... Пьянство до добра не доводит!



Один из самых легких монстров в игре: он слабоват и к тому же намертво «прибит» к полу.



Очаровательные медсестры в частной клинике доктора Брауна знают, как надо обращаться с буйными пациентами. Они быстро вас успокоят. Причем навсегда...

BLOODLINE (BLOODLINE: ЛИНИЯ КРОВИ)

В ОКРУЖЕНИИ ЗОМБИ

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

Фильмы ужасов давно и прочно заняли свое место в сердцах людей. Игровые проекты вовсю стараются наверстать упущенное и с потрясающей воображение скоростью осваивают horror-вселенную. Вот и разработчики из студии Zima Software паразитируют на человеческом страхе перед омерзительными и необъяснимыми явлениями. И правильно, между прочим, делают – это ж беспроигрышный вариант!

Просмотренная нами бета-версия Bloodline не оставляет никаких сомнений: перед нами классический action/adventure в стиле horror. Джим Кард, молодой юрист и неудачник, приходит в себя на кровати холодной операционной. В голове – туман, перед глазами – белая мгла, а довершается этот бардак практически полным беспамятством. Но вот из дымки выплывает медсестра с огромным шприцом. Приятные формы по мере обретения зрения сменяются зияющими пустотой глазницами и гниющей плотью. Вы бы доверились такой барышне? Наш Джимми тоже не дурак. Быстро сообразил, как обращаться с подвернувшимся под руку скальпелем, и ловким движением отделил голову сестрички от тела...

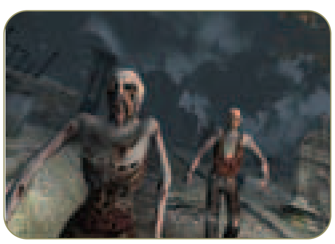
Больница доктора Брауна, с которым Джим познакомился несколько дней назад в камере полицейского участка, – это одна из трех обширных областей Bloodline. Выбраться оттуда – первостепенная задача героя. И неимоверно сложная, поскольку клиника под завязку забита зомби и разлагающимися монстрами всех пород и мастей. Их отстрел занимает немало времени. В первую очередь, потому что твари живучи, а средства убиения несерьезны. Грохнуть рядовую медсестру из пукалки главгероя удастся только выстрела с пятого. Впрочем, есть варианты: можно взять канистру с горючим веществом, бросить под ноги монстру и пальнуть в железный контейнер. Пламя поглотит урода без остатка. Однако помимо стрельбы и беготни, придется еще заниматься решением локальных головоломок и распутыванием сюжетных узелков. Собрать игрушку для заперщегося в комнате олигофрена – вот достойная задача для человека с высшим юридическим образованием. Есть проблемы и поважней: надо, например, понять, что за бедлам устроил в своем лечебном учреждении добрый доктор Браун.

Разработчики умело играют на нервах и нагнетают нужную для подобных проектов атмосферу. Достигается сей результат, в основном, за счет давящих звуков и треков. Однако на фоне неплохой аудиочасти становится очевидным – монстрам и персонажам катастрофически не хватает нормальной анимации. Нас пугают модным словечком motion capture, но пара-тройка корявеньких движений оставляют гнетущее (под стать атмосфере) впечатление. Да и графически игра не претендует на лавры «убийцы» Doom III, который, как подсказывает наша новостная лента, где-то совсем рядом. Справедливости ради, отметим: анимацию можно подтянуть, а красивые спецэффекты для квестов (даже сдобренных хорошей порцией экшна) не имеют решающего значения.

В общем, на руках у разработчиков неплохие карты. Главное, разыграть удачную комбинацию. Хита из Bloodline, конечно, не выйдет, но крепкий, зубастый середняк должен получиться. ■



Ближе к середине игры в арсенале главгероя появится автомат.



А ведь Джима предупреждали: ходить на кладбище после полуночи не стоит.



А вот и доктор Браун собственной персоной. У нас есть к нему вопросы...



Господи, как омерзительно! Других слов я подобрать не могу.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
HIDDEN & DANGEROUS
GATHERING
illusion

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** DreamCatcher ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Heuristic Park
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2004 года

http://www.heuristicpark.com

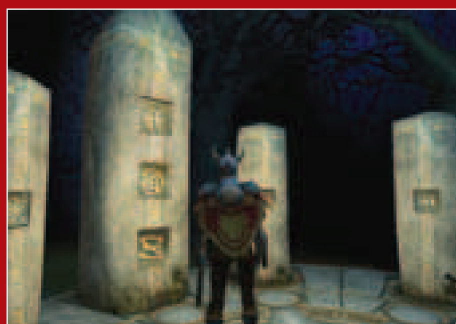


По городу расхаживают кровожадные монстры, прямо на мостовой валяются груды золота и сокровищ, а на автокарте стоит пометка «карнавал»...



Арканная магия в действии – кто оказался целью заклинания, мы уже не узнаем. Скорее всего бедняга даже не успел удивиться.







DUNGEON LORDS

КРАТКАЯ СПРАВКА

Дэвид Брэдли (D.W.Bradley) – один из классиков эпохи становления компьютерных RPG как полноценного жанра. Пришел в компанию Sir-Tech в конце 80-х и сразу оказался в составе команды, писавшей Wizardry V. Wizardry VI и VII Брэдли делал уже самостоятельно, под его руководством эти проекты достигли звездной славы и получили множество премий «RPG года». В середине 90-х Брэдли отошел от дел и основал свою софтверную компанию Heuristic Park, а в 2000 году вернулся в игровой бизнес и выпустил Wizards and Warriors, которая, несмотря на ряд достоинств, была довольно прохладно встречена журналистами и игроками.

ВЛАДИМИР ИВАНОВ
glaymore@hotmail.com

Нынешний сезон опять выдался неурожайным на ролевые игры. До памятного «мертвого сезона» середины 90-х ему, конечно, далеко, но картина все равно безрадостная – число серьезных проектов, ожидаемых в 2004-ом, ужасающе мало. И в этот тяжелый час на защиту рубежей поднимаются ветераны – те, кто в 80-е своими руками из ничего создавали жанр CRPG. Ричард Гэрриот заходит с Востока, Брайан Фарго – с Запада; Брэдли же, как всегда, сам по себе.

WIZARDRY + BLADE OF DARKNESS = ...

По мнению Дэвида Брэдли, настоящие игры надо делать так, как еще никто не делал. Например, можно взять классическую RPG – с огромным миром, свободой и нелинейностью, с десятками рас и классов, с миллионом способов прокачки героя (читай, Wizardry) – и заменить пресную походовую боевку на брутальный файтинг (читай, Blade of Darkness). Не уверен насчет последнего, но как надо делать Wizardry, Брэдли знает лучше, чем кто-либо другой.

И действительно, первые скудные описания игрового мира Dungeon Lords заставляют вспомнить о Wizardry. Выйдя из начального города, игрок абсолютно свободен в своих путешествиях по замкам, деревням, лесам, горам и болотам. Древние руины и зловещие пещеры прилагаются в необходимом количестве. С особой любовью разработчики рассказывают о запутанных подземельях, населенных злобными монстрами, уставленных дьявольскими ловушками и сводящими с ума головоломками.

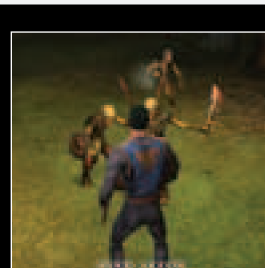
МЕЧ... И МАГИЯ

Основная концепция игрового интерфейса Dungeon Lords – прозрачность. В идеале игрок вообще не должен замечать преграды между собой и игровым миром. Поэтому – никаких цифр, никаких вложенных меню. Только полоска жизни, полоска магии, оружие в руках, дос-

ДЕТИ РАЗНЫХ НАРОДОВ

НА ДАННЫЙ МОМЕНТ В ИГРЕ ЗАЯВЛЕНО ВОСЕМЬ РАЗЛИЧНЫХ РАС...

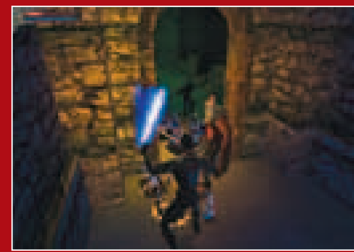
...но известно пока только о шести. Люди, эльфы и гномы – стандарт для любой приличной фэнтезийной RPG. Остальные – фирменные полуживотные «от Брэдли». Урготы – огромные звероподи, заросшие мехом. Вилваны – то ли оборотни, то ли человеко-волки. Траллы – мелкие пронырливые волосатики. Последние две расы держатся в секрете, но Брэдли лично обещает, что выбор расы будет сильно влиять на способности героя и на его отношения с окружающими.













Могучий удар наносит скелету 1 очко вреда. Скелет добродушно посмеивается. А вот герою становится совсем грустно.



ВЗЯТЬ КЛАССИЧЕСКУЮ RPG – С ОГРОМНЫМ МИРОМ, СВОБОДОЙ И НЕЛИНЕЙНОСТЬЮ – И ЗАМЕНИТЬ ПРЕСНУЮ ПОХОДОВУЮ БОЕВКУ НА БРУТАЛЬНЫЙ ФАЙТИНГ...

пех на теле. Левая кнопка мыши – атака, правая – защита. Рисунок боя строится не на заучивании комб, а на выборе оружия и тактики. Хотя есть у этой «прозрачной» концепции и недостатки – не совсем, к примеру, понятно, как определять в бою состояние здоровья противника, ведь над его головой нет ни циферок наносимого вреда, ни полоски жизни.

Система магии оригинальна, что для игры «от Брэдли» и не удивительно. Арканная магия (arcane magic) – это стандартная модель, где маг долго шевелит губами над волшебным томом, а потом запускает во врага чем-нибудь огненным. Дальше – интереснее. Адская магия позволяет в лучших традициях культа «вуду» накладывать на врага различные проклятия, используя для сотворения заклинания такие экзотические вещества, как засушенная человеческая голова. Небесная магия распоряжается полезными эффектами, включая лечение и замедление времени. Она работает на мане, поступающей из медленно восстанавливающихся кристаллов-накопителей. А рунная магия усиливает способности героя при подборе правильной последовательности рунных символов.



Умру, но не впущу подозрительного приключенца в родной дом. У меня там жена и дети малые!

ОДИН ЗА ВСЕХ... И ВСЕ НА ОДНОГО

Мультиплеер – это модно. Сегодня игра без мультиплеера практически даже и игрой не считается. Dungeon Lords, не желая отставать от моды, предлагает нашему вниманию кооперативный и дуэльный режимы игры. В первом случае до 8 игроков смогут объединить усилия своих персонажей, созданных прямо в мультиплеере или заботливо перенесенных из сингла. Умный движок подберет уровень сложности таким ловким образом, что прокачанным бойцам не будет слишком скучно, а слабым не будет мучительно больно. А для тех, кто жаждет помериться богатырской силушкой, игра предложит некий дуэльный режим, о котором пока известно только то, что он... э-э... в общем, дуэльный.

Хотя... не знаю, к чему я вообще это все пишу. Пожалуй, смысл всей статьи можно было бы выразить одной короткой фразой – «Брэдли вернулся», а остальное суть тлен и суета. Осталось только дождаться возвращения другого кумира – Ван Канегема... ■

ЧТО ТАКОЕ СЮЖЕТ ОТ БРЭДЛИ?

В Круге Магов назревает зловещий заговор. После убийства Великого мага Галдрина его соратник, лорд Дейвенмор, приходит к выводу, что защитить свое королевство от армии темного лорда Бэрроугрима он не сможет. Готовый на все ради сохранения мира, Дейвенмор тайно соглашается выдать свою дочь замуж за врага. Сердце принцессы принадлежит другому, и она бежит прочь из дворца, чтобы избежать незавидной участи. Бэрроугрим выдвигает свои легионы к границе...



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Namco ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 30 марта 2005 года

http://www.namco.com



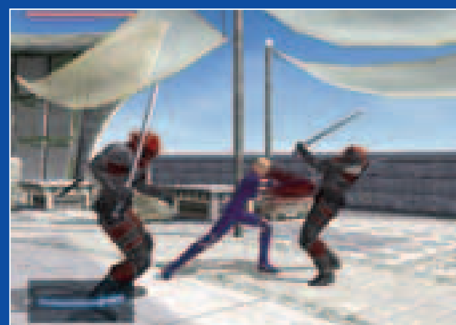
Нина находится в отличной физической форме. что и позволяет ей преодолевать преграды, сложные даже по меркам Солида Снейка.



Назовите-ка свежие боевики от третьего лица, где нельзя было бы выглядывать из-за угла! Я лично затрудняюсь…







DEATH BY DEGREES

ПОГОВОРИМ О ГРАДУСАХ

Название игры можно интерпретировать по-разному. Наиболее распространенная версия гласит, что речь идет о свободе действий при размахивании руками-ногами. Бить можно в любом направлении – доступны все триста шестьдесят градусов (degree). Автоприцеливания нет, но в данном случае оно и не нужно. Fight Night 2004 нервно курит в уголке – там на аналоговую ручку «повешен» набор стандартных ударов, полной свободы все-таки нет. Она есть, но… в стареньком платформере Ape Escape, где ловить обезьянок надо было. Вот только сравнение смешное какое-то, согласитесь. Так что только Джет Ли может не стесняться – он в своем Rise to Honour тоже может творить что душе угодно.

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

Нина? Что это за девочка и где она живет? Почему Namco решила, что одно это имя должно заставить нас купить очередной боевик от третьего лица? Наверняка, такими вопросами задавалась не только я.

Поэтому оперативная смена названия игры с непонятного и фамильярного Nina на более знакомое и нейтральное Death by Degrees была вполне закономерной. Проект рождает больше сомнений, чем радужных надежд. Гораздо проще было назвать игру Tekken Force, четко и явно определив тем самым проект в ответвления от популярного файтинг-сериала. Ан нет – дистанцируются разработчики от него, лишь очень умело напоминая потенциальным потребителям, что Нина Вильямс – это вам не Серена какая-нибудь, она драться умеет так, что другим героиням тех самых боевиков от третьего лица и не снилось. И вовремя умолкают, памятуя о том, что узнаваемость Нины – увы – не такова, чтобы одним своим именем девушка могла продавать игры.

Зато она действительно умеет драться. Руками, ногами, холодным оружием. Пожалуй, только одна игра является прямым конкурентом Death by Degrees – Rise to Honour. Не смотрите, что это «недохит» – там проблемы были отнюдь не с постановкой драк связаны. Нине, убийце на побегушках у английской службы MI6, ничего не стоит проникнуть на шикарный океанский лайнер, принадлежащий преступной группировке, принять участие в подпольном турнире по боевым искусствам и выиграть его. Появилась проблема в лице хозяев, подозревающих Нину в работе на правительство? Решить ее поможет отнюдь не не дезодорант Rexona, а все те же руки, ноги и холодное оружие. И еще пистолеты. Как у Лары Крофт.

Система управления бесцеремонно позаимствована у Rise to Honour. Видимо, это мода такая. Ждите массового перехода на Total Punch Control Mega System (названия варьируются от игры к игре, но вы их легко узнаете). Левой аналоговой ручкой мы управляем передвижениями, правой наносим удары в произвольном направлении. Двигаем влево – удар влево, все очень просто, даже дошкольник разберется. И, хотя окончательный вердикт выносить еще рано, уже сейчас можно отметить, что управлять Ниной, по заявлениям очевидцев, побывавших на E3, куда приятнее и удобнее, чем персонажем Джета Ли. Пусть за Rise to Honour стоит опыт гон-

ЧЕМ НЫНЧЕ ДРАТЬСЯ БУДЕМ?

ВСЕЯДНОЕ СУЩЕСТВО, СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНОЕ

Нина умеет пользоваться всем. В дело идут и пистолеты, и гранаты, и автоматы типа Узи. Хорошо убиваются враги катаной. Можно швырять в них метательные ножи. Атмосферу а-ля Silent Hill здешней симфонии смерти придаст элегантный дробовик, смотрящийся в руках Нины столь же уместно, как и шестиствольный ручной пулемет в лапах губернатора Калифорнии. Для каждого вида оружия предусмотрены контекстные атаки. Их набор менее богат, чем в случае с руками-ногами, но зато и применять их надо реже (умирают враги быстрее). Консерваторам предлагается использовать ядовитое облако – фирменное оружие Нины.











Традиционная проблема игр такого рода: начинаем стрелять направо и вдруг обнаруживаем, что враги слева куда ближе. А ведь надо прекратить огонь и развернуться…



НАСЛЕДИЕ TEKKEN – НЕ ПУСТОЙ ЗВУК. НИНА УМЕЕТ ВЫПОЛНЯТЬ ПОЧТИ ВСЕ ДВИЖЕНИЯ ИЗ ОРИГИНАЛЬНОГО БОЕВИКА И СОЕДИНЯТЬ ИХ В ПОТРЯСАЮЩИЕ КОМБО-СЕРИИ.

конгских боевиков, но и наследие Tekken – не пустой звук. Нина умеет выполнять почти все движения из оригинального боевика и соединять их в потрясающие комбо-серии. И для этого не понадобится изучать столь любимый файтерами command list. Достаточно просто активно крутить правую аналоговую ручку джойстика, а остальное получится как-нибудь само собой. Красиво получится, очень.

Проходить Death by Degrees будет сложнее, чем Rise to Honour. И сама игра обещает быть разнообразнее. Ведь в промежутках между экшн-сценами Нина решает несложные головоломки и применяет (не смейтесь, пожалуйста!) стелс-навыки. Интересно, когда же наличие последних начнут записывать в графу «недостатки игры», наряду с «выпадающими текстурами»?! Девушка насмотрелась шпионских боевиков и вдоволь наигралась в Metal Gear Solid, так что подкрадываться к бедным бандитам и убивать их исподтишка ей не привыкать. А еще их можно брать в заложники, а потом очаровательно сворачивать несчастным жертвам шейку. Среди заложников, очевидно, был один из разработчиков Silent Scope, случайно посетивший студию, отвечающую за Death by Degrees, в обмен за свое освобождение внедривший в игру сцены с симулятором снайпера. Оптический прицел превращает охоту на террористов (ах, как популярно это слово в последнее время среди игровых журналистов…) в веселое и практически безопасное развлечение.

Если одна лишь Нина вас не устраивает (это вряд ли, ведь Final Fantasy XII, которая выйдет примерно в то же время, обязана возродить среди геймеров моду на блондинок), можете быть уверены в том, что другие персонажи Tekken в игре появятся, хотя бы на эпизодических ролях. Куда же мы без фансервиса? А в целом, сюжетные сцены займут в Death by Degrees около часа чистого времени – Namco не скупится на финансирование. Поэтому вряд ли вам будет скучно, даже если геймплей совсем не понравится. Графика… Знаете, цитировать пресс-релизы (врать?) глупо, а заявлять, что «скриншоты говорят сами за себя» не хочется, потому что за себя говорить могут только видеоролики с записью геймплея, да и то не всегда. Так вот, если наши DVD вы принципиально не смотрите, то напоминаю: ролики эти сообщают, что ничего особенного в визуальной части Death by Degrees нет, на четверочку с плюсом программисты с дизайнерами наработали и ладно. Так что ждем релиза. ■



Катаной Нина орудует так же уверенно, как и Черная мамба из Kill Bill. Кровищи льется – дай боже. А террористы все просят добавки…

ОДНИМ МАХОМ… …ВРАГА ЗАМОЧИТЬ МОЖНО

Из шутеров для светового пистолета (как хорошо работать в Namco – все уже придумано до тебя твоими же коллегами!) в игру перекочевал принцип уязвимых мест. Нина умеет концентрироваться и определять их у противников, а затем наносить критические удары. Геймеру предоставляется возможность лицезреть рентгеновским взглядом внутренности жертвы, а затем оценивать результат атаки – сломанный позвоночник, пробитый череп и прочие мало совместимые с жизнью травмы. Изображается это, правда, отнюдь не так кровожадно, как могло бы – все-таки игра предназначается, в том числе, и для «невинных» подростков.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: VU Games
■ РАЗРАБОТЧИК: Elixir Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004 года

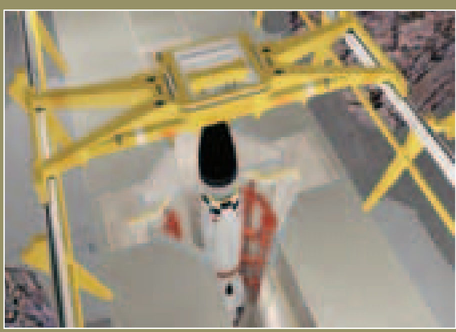
http://www.howevilareyou.com



За графическую основу взят доработанный движок Republic: The Revolution. Персонажи нарочито угловаты, что придает проекту определенный шарм.



Отели, казино, рестораны – легальная, светлая часть теневого «бизнеса». Вот только туристы похожи друг на друга, как близнецы из одной пробирки.







EVIL GENIUS

ИГРУШКИ СУДНОГО ДНЯ

Условно игровой процесс Evil Genius можно поделить на три части: возведение собственной преисподней, выполнение миссий и конструирование «Устройства Судного Дня». О последнем аспекте геймплея разработчики особо не распространяются. Известно лишь, что на отдельном острове мы будем колдовать над агрегатом, который впоследствии повергнет в ужас все человечество. Станет ли им ядерная боеголовка или большая сероводородная бомба – узнаем после релиза.



РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Творить добро давно не модно. Bullfrog еще в незапамятном 1997-ом, создав Dungeon Keeper, настоятельно рекомендовала «поступать правильно, быть плохим». Elixir, правда, на роль самого Темного Повелителя не замахивается – калибр не тот, но возможность примерить маску классического суперзлодея гарантирует. Готовы ли вы взглянуть на мистера Бонда глазами его палачей?!

НЕ ПЕРЕВЕЛИСЬ ЕЩЕ ГЕНИИ

А что такое «классический суперзлодей»? Ответ становится очевидным после просмотра бондианы, «Остина Пауерса» или любого шпионского боевика 60-х. Убежище злого гения – какой-нибудь зеленый островок, затерявшийся на просторах южных морей. Там он и мучается: поглощает деликатесы и тонкие вина, дымит дорогими сигарами и вынашивает планы мирового господства, которые впоследствии излагает плененным шпионам. К реализации такого персонажа разработчики подошли со скрупулезной точностью, а потому все названные атрибуты при нем.

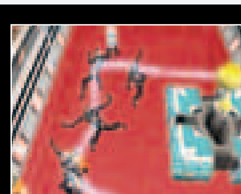
Мы начинаем игру в уютном банановом рае с сотней миллионов зеленых банкнот в загашнике. Чем можно заниматься в тропиках, располагая такой суммой и полным продуктовым довольствием? Конечно, строительством секретной базы с кучей лабораторий, ловушек и пыточных камер. В этом отношении Evil Genius похож на Dungeon Keeper, так как процессы размещения разнообразных комнат аналогичны. Кстати, библиотеки, лаборатории и даже наш собственный кабинет находятся под землей. Сверху же остров застроен милыми пятизвездочными отелями, полями для гольфа, теннисными кортами и прочей спортивно-развлекательной дребеденью для богатых туристов. Легальный бизнес обеспечивает злодею, с одной стороны, конспирацию, с другой – источник доходов, служащий неплохим подспорьем к финансовым поступлениям от политического шантажа и мирового терроризма.

РУТИННЫЕ БУДНИ ЗЛОДЕЯ

Однако кропотливое хозяйствование – лишь первая часть игрового процесса. Вторая лежит в области крупномасштабного безобразия. Нам же нужно, чтобы нас заметили! В игре для этого предусмотрены даже специальные показатели: Heat («Накал страстей») и Notoriety («Дурная слава»).

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ПРАВДОГОВОРИТЕЛИ

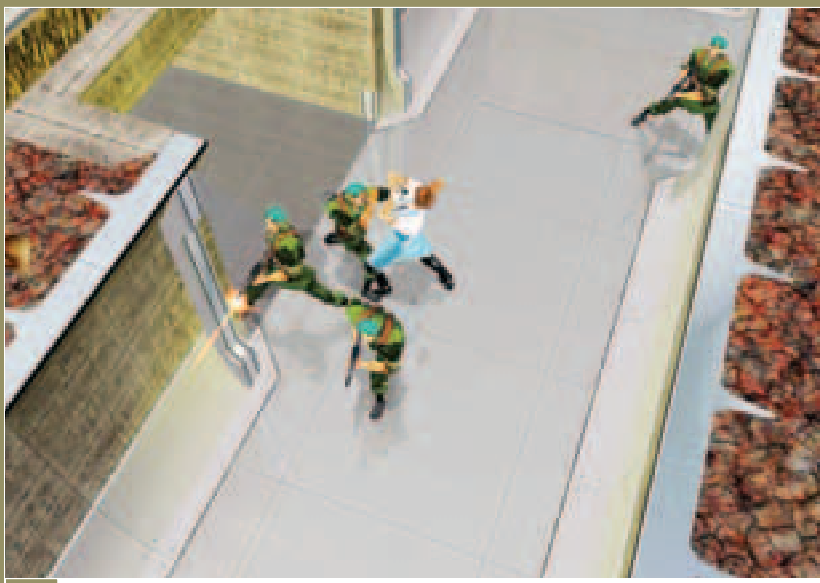
КАК УЗНАТЬ СЕКРЕТ ДАМАССКОЙ СТАЛИ?



В лучших традициях Dungeon Keeper игра Evil Genius наполнена самыми разнообразными пыточными агрегатами и ловушками для незваных гостей. Здесь вам и вращающиеся лезвия, и электрические камеры, и микроволновые печи. Есть даже портативный гриль. Утварь служит двум целям: эстетической (внешне пытки чертовски забавны) и практической (на «допросе» у вражеских шпионов можно вызнать немало нового и интересного). А ловушки препятствуют проникновению врагов на базу.





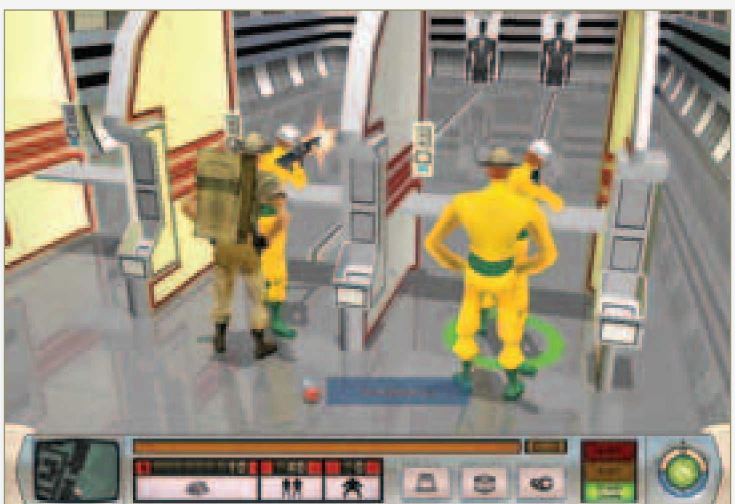
Несанкционированное проникновение на базу «морских котиков» чревато неприятностями. С другой стороны, в их лице мы получаем отличное сырье для экспериментов.



СПИСОК БОЙЦОВ ВКЛЮчАЕТ И САМУРАЕВ, И МАСТЕРОВ КУНГ-ФУ, И КОЛДУНОВ ВУДУ, И ДАЖЕ ОТОЖРАВШЕГОСЯ ЗОМБИ ПО ИМЕНИ «THE FREAK» (ФРАНКЕНШТЕЙНА ПОМНИТЕ?).

Первый отображает вашу известность среди спецслужб, показывает, насколько они считают вас опасным и какие силы готовы направить на ваше задержание или ликвидацию. Второй демонстрирует популярность в криминальном мире. Соответственно, чем более кровожадным, жестоким и коварным прослывет злодей, тем больше наемников к нему потянется.

Даже злым гениям не обойтись без помощи. В вашем распоряжении два типа бойцов: глуповатые «шестерки» и настоящие профессионалы. Из первых, при некотором старании, можно сделать, как ни странно, неплохих ученых для лабораторий, политиков для внешнеполитических заговоров или просто накачанных охранников. Профи, оценив популярность вашего всезлодейства, придут сами. Профессионалов в игре аж 12 штук, однако лишь 7 из них единовременно могут находиться в вашем распоряжении. Впрочем, и такой бригады хватит, чтобы утереть нос любому Бонду. Список бойцов включает и самураев, и мастеров кунг-фу, и колдунов Вуду, и даже отожравшегося зомби по имени «The Freak» (Франкенштейна помните?).



Поиску опытных бойцов посвящены целые миссии: за ними придется бегать по всему свету, соваться в горячие точки и штурмовать тюрьмы. Но игра стоит свеч!

Эта братия пригодится для двух задач. Во-первых, чтобы защищать родные пенаты. Стоит вам взорвать пару торговых центров, мировое сообщество начнет регулярно отправлять на остров «морских котиков», спецназ и волков-одиночек (а-ля 007). Простые охранники вряд ли смогут сдерживать маститых визитеров, и тогда тот же Freak окажется как нельзя кстати.

Во-вторых, подопечные герои будут работать «на выезде». Ведь злые дела необходимо творить в мировом масштабе. Поле деятельности злого гения довольно обширно: США, Европа, Африка, Азия и СССР. Миссии выдержаны в комичном ключе. Так, любимым примером разработчиков является уменьшение Эйфелевой Башни до размеров сувенирного брелока. Общественность будет в шоке!

СМЕХ ПРОДЛЕВАЕТ ЖИЗНЬ

Здоровый черный юмор еще никогда никому не вредил. В конце концов, 5 минут смеха заменяют стакан сметаны или дозу валидола, а 15 – ведро отборной морковки, три тарелки супа с лапшой и порцию капустных пельменей. Elixir готовит веселый проект в добрых традициях наивных старых фильмов. Вряд ли дотошные моралисты посмеют обвинить его в излишней жестокости, разве что кто-то из игроков надорвет со смеху живот. А поскольку с юмором в играх уже давно напряженка, ждем Evil Genius с нетерпением. ■

ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛА ELIXIR STUDIOS

Студия была основана в 1998 году Демисом Хассабисом и выпустила пока лишь один проект – Republic: The Revolution. Хотя на этапе разработки многие восторгались игрой, финальный релиз был далек от идеала. Ждет ли подобная участь Evil Genius? Вряд ли. Во-первых, обнадеживает демо-версия. Во-вторых, внушает доверие состав творческого коллектива, в который вошли создатели Theme Park, The Sims, Black & White, Homeworld и Dungeon Keeper 2.



■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox, PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi (США), Acclaim (Европа) ■ РАЗРАБОТЧИК: inXile Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2004 года

http://www.inxile-entertainment.com





THE BARD'S TALE

ЗАГАДКА ГОРОДА СКАРА БРА

Скара Бра – это достопримечательность Оркнейских островов, хорошо сохранившееся поселение эпохи неолита. Почему город под именем Скара Бра практически одновременно появился в играх Ultima 4 и The Bard's Tale – знают только Ричард Гэрриот и Брайан Фарго…

ВЛАДИМИР ИВАНОВ
glaymore@hotmail.com

Эксгумация – извлечение тела покойного из места захоронения.
Криминалистический справочник

В те счастливые времена моего детства, когда слово «мышь» еще означало живого зверька, возник, расцвел и умер ролевой сериал The Bard's Tale. Нельзя сказать, чтобы «история барда» как-то особенно выделялась из общей массы малобюджетных поделок эпохи конца 80-х. Обычная умеренно скучная ролевушка, предлагающая игроку создать группу отважных героев и прокачать их до максимального уровня в бесконечных подземельях, чтобы, наконец, – сюрприз! – убить Главного Злодея. Единственное, чем The Bard's Tale запомнилась историкам – тем, что ее делал молодой и энергичный Брайан Фарго (подробности о ветеране ищите во врезке).

Прошло двадцать лет, и вот стареющий, но по-прежнему бодрый Фарго оживляет усопшего, одновременно подвергая его принудительной пересадке чувства юмора. Согласно генеральному плану, из рассадника ролевых штампов и банальностей игра должна преобразиться в непрекращающееся глумление над таковыми.

Там все совсем такое же, как у нас дома, только там все наоборот.
Льюис Кэрролл

The Bard's Tale – это настоящее ролевое Зазеркалье. Это игра, в которой как на ладони отражается вся ролевая индустрия. Это кривое зеркало, гротескно показывающее все избитые банальности и общие места, к которым мы настолько уже привыкли, что не замечаем их.

Партия из четырех персонажей? Воин, вор, маг и клирик? Ну что вы! Как можно?!. Здесь герой один, да и то назвать его героем язык не поворачивается. Певец, сквернослов, циник, пьяница, казанова, вечно нищий, вечно странствующий – одним словом, настоящий Бард. Саркастичный и трусоватый, он не ищет приключений, он бежит от них, но только глубже вязнет в чужих проблемах. Сюжетные подробности нам пока не известны, но уже ясно, что такой герой, озвученный к тому же голосом известного комика Кэри Элвза (Cary Elwes), нисколько не заинтересован в спасении мира от очередного Главного Злодея. Ну, может быть, в крайнем случае, спасет принцессу-другую, да и то награду потребует более внушительную, чем традиционный поцелуй в щечку.

Традиционные мечи и магия? Никак нет. То есть – да, но как бы не совсем... На вооружении Барда, конечно, имеется меч-полуторник (т.е. bastard sword), но этот sword в прямом смысле bastard. Он сквернословит, поет непристойные песенки и совершенно не торопится убивать врагов. Магия здесь – под стать мечу. Бард начинает игру с уникальной способностью призывать себе на помощь... крысу. Ценнейшее умение, кто бы спорил. Разработчики обеща-

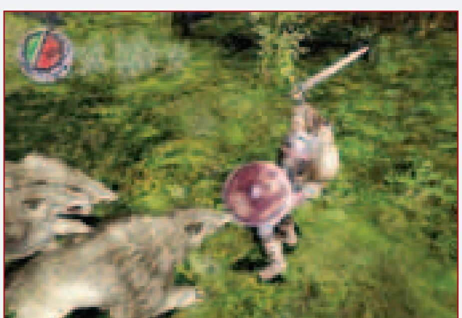
ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ СОЗДАЛ INTERPLAY

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА ИЗ СЕРИИ «ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ»

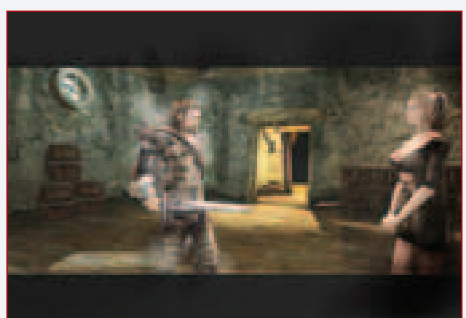
В 1983 году малоизвестный игродел Брайан Фарго основал маленькую компанию под скромным названием Interplay. Так началась 20-летняя «дорога славы», вехами на которой стали такие игры, как The Bard's Tale, Wasteland, Descent, Lost Vikings, Fallout и Baldur's Gate.
В 2002 году, вскоре после того, как Interplay фактически перешел в собственность Titus Interactive, и в делах компании явственно наметился упадок, Фарго покинул Interplay и создал новую игровую фирму под «говорящим» названием inXile (in exile, что значит «в изгнании»). Первой сделкой новорожденной компании стало приобретение торговых марок Bards' Tale и Wasteland. Жизнь продолжается…



Атака зомби-алкоголиков? Или это просто приятели Барда?



С такими зверюгами, пожалуй, нет резона сражаться…



…а вот это другое дело! Такую девушку можно и спасти!



При правильном выборе магических союзников Бард способен устроить врагу небольшой армагеддон.



ПЕВЕЦ, СКВЕРНОСЛОВ, ЦИНИК, ПЬЯНИЦА, КАЗАНОВА, ВЕЧНО НИЩИЙ, ВЕЧНО СТРАНСТВУЮЩИЙ – ОДНИМ СЛОВОМ, НАСТОЯЩИЙ БАРД.

ют, что в ходе игры Бард научится призывать еще полтора десятка столь же нелепых существ, выполняющих самые разные функции: кто-то из них будет сражаться, кто-то – телом прикрывать Барда от неприятельских стрел, а кто-то – находить под землей секретные клады.

Вместительный инвентарь? Сбор ржавых кинжалов с последующей продажей в столичном магазине? Это утомительно и не модно. Бард поступает проще: если он подбирает оружие или доспех, превосходящий рабочими параметрами имеющуюся экипировку, он просто выбрасывает старое оружие и берет новое. Если же подобранный меч уступает тому, что находится в руках Барда, он мгновенно превращается в золотые монеты. Непривычно? Но очень удобно – не надо таскать горы копеечного хлама из подземелья в магазин.

Ветвящиеся диалоги? Забудьте. Они, конечно, есть, но это не совсем диалоги... То есть в Bard's Tale реализовано полноценное взаимодействие между персонажами, но игрок может повлиять на процесс общения с жителями игрового мира, лишь задав общую тональность разговора. Можно беседовать в язвительном тоне, а можно в дружеском. Настоящие хардкорные ролевики, несомненно, уже ищут, чем бы зажать кнопку, отвечающую за выбор ехидной интонации. С высоты многолетнего опыта подсказываю: удобнее всего спичкой.

Не надо чинить то,
что и так работает.
Народная мудрость

С технической точки зрения игра не обещает ни особенных достижений, ни, с другой стороны, серьезных провалов. The Bard's Tale делается на проверенном годами движке Baldur's Gate: Dark Alliance, который в очередной раз слегка подлатали и со спокойной душой отправили в производство. Впрочем, на этот раз сей технологии предстоит дебютное выступление на PC, но программисты inXile любезно обещали познакомить «старичка» с новыми терминами – «высокое разрешение» и «мышь».

Команда, отвечающая за звук, проделала огромную работу: для игры записано около 1000 страниц диалогов. Телевизионных и кинозвезд, за исключением Кэри Элвза, к записи пока не привлекали, но, тем не менее, качество озвучки, наверняка, будет выше среднего.



Мертвец широко открыл глаза, в невыразимом ужасе уставился на потолок и вновь погрузился в небытие, из которого его уже ничто не могло вернуть.
Говард Ф.Лавкрафт

Плановое воскрешение The Bard's Tale происходит успешно. Покойный возвращается к нам в добром здравии, преисполненный сарказма и с ярко выраженным чувством юмора. Должно быть, осенью нам с ним будет весело. И хочется верить, что в данном случае Лавкрафт оказался не прав. ■

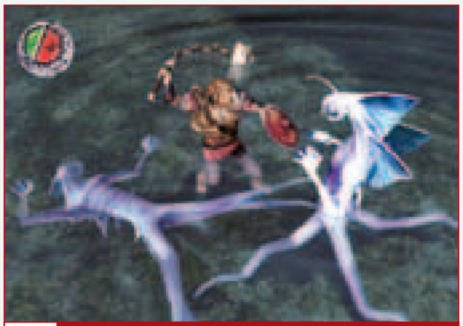




Бард – это тот, который еще на ногах? Наверное. Ведь он парень бывалый!



Парень и его пес. Собачка пока маленькая, но обязательно вырастет в здорового волкодава.



Хороший кистень в умелых руках надежнее, чем любые магические союзники.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
■ РАЗРАБОТЧИК: Konami ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
■ ДАТА ВЫХОДА: 26 ноября 2004 года

http://www.konami.com





NEO CONTRA

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

По мнению продюсера сериала Contra, две части игры, разработанные европейской командой Appaloosa для PS one, стали типиковой стадией эволюции для аркадных шутеров. New Contra, свое последнее детище, он признал новой вехой в развитии жанра. Довольно нескромно, согласитесь.

Оставив в стороне личные пристрастия (признаюсь, мне все-таки понравилась Contra: Dark Legacy! И Contra Adventure – тоже!), замечу: господин Набуя Накадзато прав. Contra: Shattered Soldier оказалась игрой во многом гениальной, но рецепт ее изготовления особой сложностью не отличался: боясь провала, разработчики трусливо использовали формулу, изобретенную еще в Contra Hard Corps. Немного трехмерной графики там, красивые взрывы сям – вот вам и все признаки игры для консоли нового поколения. Но делать сиквел таким же... Это не по-самурайски.

И что же придумал господин Накадзато? Вы, наверное, уже знаете, что Neo Contra – игра полностью трехмерная, и боитесь, что концепцию геймплея пришлось переработать кардинально, превратив оригинальный аркадный шутер в занудный симулятор ловли врагов в прицел. На E3 наши замечательные рыжие редакторы специально уделили много времени изучению демо-версии игры и пришли к выводу: все в порядке. Разработчики применили оригинальное решение: «исключили» третье измерение из геймплея, сохранив его визуально. Герои передвигаются теперь не слева направо в одной плоскости, а на изометрических уровнях (не везде, правда) во все стороны. Зато у них нет возможности прыгать (!), а прицеливание в летающих противников осуществляется исключительно автоматически. Сверху враги в демо-версии вообще нападали редко, поэтому сбивать чаще приходилось традиционных для серии «орлов» (летающие контейнеры с призами). Contra сохранила свою динамичность. Не пришлось поступиться и основными правилами: «одно попадание – смерть» и «никаких сейвов, минимум жизней и continue». Возникает, правда, каверзный вопрос: не окажется ли Neo Contra столь же безумно сложной, что и Contra: Shattered Soldier? Гарантировать ничего не могу, но есть ощущение, что именно трехмерность может спасти ваши нервы. Ведь от пуль теперь можно уходить вбок...

Для разнообразия этапы в Neo Contra меняют перспективу – вы можете либо бродить в изометрической перспективе, либо бежать слева направо, либо передвигаться вперед с видом сверху. Ничего революционного в этом как раз нет, конечно... Вообще, если присмотреться, заимствований из «предыдущих витков эволюции» в Neo Contra куда больше, чем заявляют разработчики. Только, знаете... это и к лучшему. Нам нужен не рискованный эксперимент, а правильная трехмерная «Контра» (ни слова о Counter-Strike!). Со сбалансированным уровнем сложности. Скрестим пальцы? ■

МОЩНЫЙ СЮЖЕТ?

Термин story-driven добрался до аркадных шутеров. За сценарий Neo Contra отвечают люди, придумавшие сюжет Castlevania и Silent Hill. А за CG-ролики и арт игры – профессионалы, ранее работавшие над популярными американскими комиксами и мультсериалами. Так что с сюжетом все будет в порядке!

БОЛЬШЕ ОРУЖИЯ!

ТОЛЬКО НЕ ХОЛОДНОГО, ПОЖАЛУЙСТА...

Перед каждым этапом вам предложат выбрать один из комплектов оружия, в каждый из которых входят две обычные «пушки» и еще одна, предназначенная для стрельбы по воздушным мишеням. Настраивать их по своему усмотрению нельзя, все подобрано заранее. Ветераны сериала должны быть довольны: в Neo Contra будет собрано все лучшее из предыдущих частей – от стандартного автомата до огнемета из Contra Hard Corps. Интересно, что в CG-заставке показали бойца, который ловко махал мечом, однако в демо-версии холодного оружия не было. Будем надеяться на то, что в финальном варианте его тоже... не обнаружим – иначе это все-таки будет не Contra.



Часть этапов выполнена в традиционном (относительно) ключе – с видом сбоку.



Несмотря на футуристический дизайн, в игре встречается и современная боевая техника.



Смесь Onimusha и Metal Gear Solid? Нет, это сюжетный ролик новой «Контры»!

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
■ РАЗРАБОТЧИК: EA Los Angeles ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
■ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2004 года

http://www.eagames.com/official/moh/pacificassault/us/home.jsp





MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

КОНВЕЙЕР

Эта игра просто обязана продолжить успех своего именитого прародителя. А заодно и ознаменовать красивый уход со сцены всей серии Medal of Honor. Благо, есть еще чем заняться, да и тема изъезженная. Однако EA, напротив, уже собирается взяться за разработку сиквела. И такой подход, увы, становится в последнее время традицией.

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Больше двух лет минуло с начала победного шествия Medal of Honor по прилавкам магазинов. Причастная к этому команда 2015 ныне, не покладая рук, трудится над Men of Valor. Конкуренты MoH, тем временем, не дремлют: разработчики Call of Duty куют новый add-on. Ребята из EA сдавать позиции явно не собираются. Они решили выжать последнее из своего культового детища. Правда, на этот раз банальным дополнением дело не ограничивается.

Как видно из названия, немецких захватчиков нам заменят на фанатичных японцев, а французские пейзажи – на столь модные ныне джунгли. Не обойдется и без потрясающе кинематографичного сражения – это сегодня стандарт жанра. В память об успехе миссии Omaha Beach игра начнется с легендарной атаки на Перл-Харбор. Хотя почувствовать себя Беном Аффлеком нам не дадут – придется собирать на лодке раненых солдат, отстреливать из зениток японских камикадзе, топить торпеды и даже тушить горящие корабли. В любом случае, красоты, реализма и атмосферы новому шутеру явно не занимать. Стелящаяся от взрывов трава, всплески воды, великолепные текстуры... Стоит просто взглянуть в лицо боевого товарища, чтобы сразу оценить труд дизайнеров EA. Даже не верится, что мир Pacific Assault обязан своим существованием движку от Quake 3. Помогать которому, впрочем, отрядили небезызвестную технологию Havok 2.0. Так что мы сможем полюбоваться не только красочными взрывами, но и эффектно разлетающимися от них японцами, а также многими другими моментами, базирующимися на новой реалистичной физике.

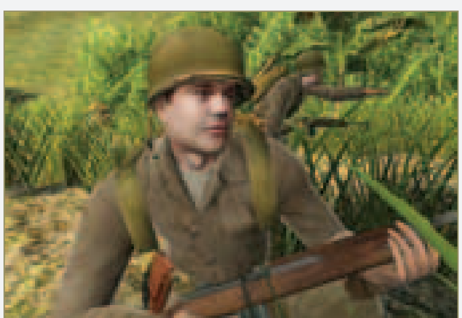
Концепция игры тоже поднимается на новую ступень – нам грозят чуть ли не ролевым элементом. Отразится он, прежде всего, на братьях по оружию. Разбрасываться ими теперь не стоит: они будут не просто переходить с вами с уровня на уровень, но и набираться боевого опыта. Нам же предоставят некоторую свободу воли – можно идти напролом, можно красться в обход... Что-то подобное мы уже видели в Far Cry – на нелинейность это не тянет, но точно делает игру интересней. Да и не стоит забывать, что результат каждой миссии серьезно отразиться на будущих испытаниях. Погружение в неповторимую атмосферу по-прежнему остается девизом разработчиков, а иллюзия свободы действий поднялась на новую высоту.

Смена театра военных действий аукнется и пополнением арсенала: нам обещают 21 вид оружия, начиная от японских «Арисак» и заканчивая огнеметом M1 и авиационным пулеметом. Далеко ходить за последним не придется, ведь японские самолеты будут перманентно мельтешить в небе, так и напрашиваясь на пару очередей. Ну а просить нас лишний раз пальнуть по врагу не нужно: мы уже давно начищаем любимую зенитку в ожидании релиза. И вы, надеюсь, тоже! ■

МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР

Шажок к нелинейности

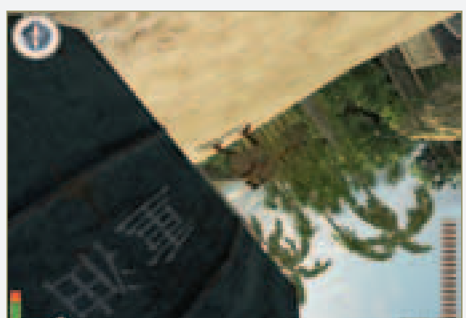
Как выразился капитан Дай (Dale Dye), военный консультант игры, «этот проект менее линеен, чем все остальные, но все еще не идеален...». Повинны в этом, в первую очередь, извечные скриптовые рамки. Но для подобного шутера картина вырисовывается довольно приятная. Помимо возможности иногда выбирать дорогу и в чем-то даже тактику, нас ждет проблема «морального предпочтения». Порой мы окажемся свидетелями сцен вроде избиения невинного крестьянина двумя японцами вблизи укрепленного бункера. Можно просто пройти мимо, а можно рискнуть и спасти его. В случае успеха абориген с радостью проведет вас тайной тропой в обход вражеских укреплений. Выбор за вами!



Мимике напарников уделяется особое внимание, но уровень детализации все равно поражает.



Дистанция боя уменьшилась. Поэтому ныне камуфляж – это не просто дань реалистичности.



Это не баг верстки. Просто теперь можно неожиданно выкатываться из-за укрытий.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Eutechnyx ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 31 августа 2004 года

http://www.namco.com/games/srs



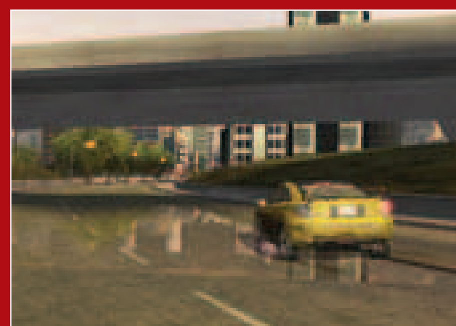
Все тени просчитываются в реальном времени. То есть тени, появляющиеся от света фар, перемещаются по мере движения автомобиля.



Похоже, заезды проходят не только ночью. Что лишний раз говорит о разнообразии спецэффектов, которые способен выводить движок.







STREET RACING SYNDICATE

ПОБЕДИТ УМНЕЙШИЙ

Предмет особой гордости разработчиков – искусственный интеллект. Наши соперники находятся ровно в тех же условиях, что и мы: на их автомобили распространяются те же законы физики, они никогда не знают, что их ждет за поворотом, они далеко не всегда выбирают наилучший маршрут. Прямо как мы.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Строго говоря, Street Racing Syndicate не может быть клоном Need for Speed Underground, потому как работа над игрой началась еще до анонса великолепной гонки от Electronic Arts. Но так как дата выхода проекта откладывалась немыслимое количество раз (главная причина этого – финансовые проблемы 3DO, которые затем привели к банкротству издательства), теперь уже от сравнения SRS с NFSU никуда не деться.

«Некоторые разработчики говорят, что в их играх существует более 80 миллиардов вариантов того, как может выглядеть автомобиль. В SRS их более 790 миллиардов!» – заявил представитель Namco в одном из интервью. И в этом весь SRS. Раз уж и так геймеры будут поневоле сравнивать игру с NFSU, надо переплюнуть ее по всем показателям. И похоже, что Eutechnyx это удастся.

В SRS мы сможем гонять по улицам целых трех городов (а не одного, как у некоторых): Лос-Анджелеса, Майами и Филадельфии. Настоящий тычок в ребро Electronic Arts – наличие в игре копов. Они будут нас преследовать, а мы от них, как ни странно, – утекать. В каждом городе есть уйма мест, где можно сбросить сидящих на хвосте полицейских. При этом нам дана почти полная свобода перемещения. Не исключено, что в игре мы не увидим трасс как таковых: есть старт, есть финиш, а в остальном – полная свобода самовыражения. Все это весьма и весьма приятно, и куда больше напоминает те уличные гонки, какими мы их себе представляем по фильмам. Еще один козырь SRS – реализм. Разработчики обещают потрясающую передачу чувства скорости, однако игра все же будет серьезно отличаться от большинства аркадных гонок. Во-первых, автомобили здесь повреждаются. А потом еще и чинятся за наши деньги. Во-вторых, Eutechnyx обещает нам какую-то чудесную физическую модель. Говорят, например, что движок просчитывает силу трения для каждого колеса отдельно с учетом скорости, типа покрышек, площади контакта с асфальтом и распределения веса автомобиля в каждый конкретный момент. Фанаты автоспорта должны прийти в восторг от системы тюнинга. Прежде чем поставить под капот новую железку, машину нужно испытать: с помощью специального теста измерить мощность и количество оборотов двигателя и лишь после этого решать, покупать новую деталь или нет.

Что касается графики, то SRS сейчас смотрится как минимум не хуже NFSU. А спецэффектов тут даже поболее наберется. Складывается впечатление, что в SRS появится все (ну, или почти все), что Electronic Arts только собирается показаться нам в NFSU 2. Если уровень качества творения Eutechnyx будет сравним с тем, что мы увидели в прошлогоднем хите от EA, SRS может затмить именитого конкурента. ■

БОЛЬШЕ СЕКСА

НА РАДОСТЬ ГОНЩИКАМ

Что еще выгодно отличает SRS от не-будем-говорить-какого-конкурента, так это куда более активная эксплуатация sexy-темы. Здесь роль девушек не ограничивается простым «помахать ручкой на старте». Для услады нашего взора, создатели SRS задействовали фотомоделей. Eutechnyx даже придумала специальный режим гонок, где главная задача – выпендриться перед девчонками. Ну и как тут устоять?



■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 1 мая 2005 года

http://www.nintendo.com



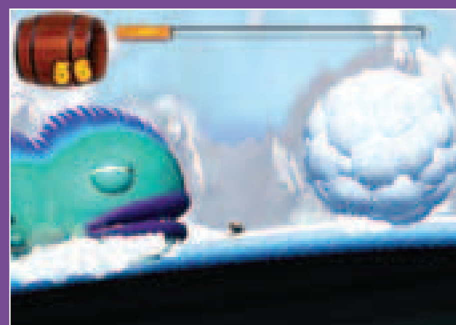
Хотя по сути игра представляет собой side-scroller, дизайн уровней весьма сложен. Конгу, наверняка, будет где развернуться.



Увеличенная копия Конга в левом нижнем углу экрана маячит, видимо, для того, чтобы мы видели, как именно герой реагирует на наши действия.







DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

БАРАБАНЫ – В МАССЫ

Выпускать контроллер, который будет использоваться только в одной игре, довольно рискованно. Однако Jungle Beat – не первый проект, поддерживающий барабаны. В Японии уже вышел музыкальный симулятор Donkey Konga. Впрочем, эта игра мало чем отличается от собратьев по жанру. Если не считать пресловутых барабанов…

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Nintendo прожужжала нам все уши о том, что самое важное сейчас для разработчиков – делать не столько высокотехнологичные, сколько по-настоящему оригинальные игры. Лучше даже революционные. И хотя разговоры об этом начинают утомлять, приходится признать, что Nintendo, в отличие от большинства других компаний, любящих делать подобные заявления, при каждом удобном случае подтверждает серьезность своих намерений. Причем делает это так, что поневоле начинаешь верить ее обещаниям.

Donkey Kong: Jungle Beat не поддерживает стандартный геймпад для GameCube. Управлять игрой мы должны будем с помощью контроллера, выполненного в виде двух небольших барабанов. При этом Jungle Beat – это никакой не music&rhythm-симулятор, а самый настоящий платформер. Если вас начинают мучить сомнения, могу уверить, что ни вы, ни я пока еще с ума не сошли. Просто Nintendo распирает от новаторских идей. На самом деле управлять Jungle Beat с помощью барабанов очень просто. Во всяком случае, так уверяют геймеры, опробовавшие игру. Чтобы Конг бежал вправо или влево, отбиваем ритм на соответствующем барабане. Хотим заставить его прыгнуть – лупим по обоим сразу. Чтобы Конг произвел какое-нибудь действие (разбил кулаком препятствие, схватился за ветку и т.п.), – хлопаем в ладоши. Да-да, умный контроллер «слышит» звуки на расстоянии.

В чем можно быть уверенным, играя в Jungle Beat, так это в том, что после пары часов, проведенных за барабанами, рук мы чувствовать уже не сможем. Разработчики об этом позаботились. На одном из уровней Конг должен убежать от лавины. Что мы делаем? Лупим по барабанам что есть силы – чем быстрее мы отбиваем ритм, тем быстрее бежит наша обезьянка и тем больше очков мы зарабатываем. Совершенно гениальной обещает быть боевая система. Сражения представляют собой небольшие дуэли, и система управления тут своя. Бьем в правый барабан – Конг наносит удар. Стучим по левому – он парирует выпады противника. Хлопаем в ладоши – уходит от атаки в сторону. Простор для создания невероятных по сложности комбинаций просто безграничен.

Помимо всего прочего, Jungle Beat – еще и очень красивая игра. Когда камера дает общий план, мы пребываем в легком шоке от обилия объектов на экране. Когда приближается к главному герою – восхищаемся качеством анимации и любуемся самим Конгом. Остается лишь гадать, как разработчикам удалось создать такую роскошную шерсть.

Уже сейчас не остается практически никаких сомнений: Donkey Kong: Jungle Beat – гениальная игра. На E3 взрослые дядьки выстраивались в очередь, чтобы постучать по барабанам. И отчаянно сопротивлялись, когда нетерпеливые коллеги пытались оттащить их сторону, чтобы самим попробовать Jungle Beat в деле. ■

ВСЕ ДЕЛО В БАРАБАНАХ

КОНТРОЛЛЕР НАШЕЙ МЕЧТЫ?



Контроллер, который будет использоваться в Donkey Kong: Jungle Beat, продается уже сейчас. Стоит это чудо около $35. Впрочем, наверное, барабаны будут поставляться и в комплекте с игрой – раз уж управлять ей можно только с их помощью. Так как за пределами Японии контроллер пока не доступен, некоторые вопросы остаются без ответов. Например, насколько удобно держать его на коленях? Или перед телевизором придется ставить журнальный столик?

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ STEALTH ACTION?

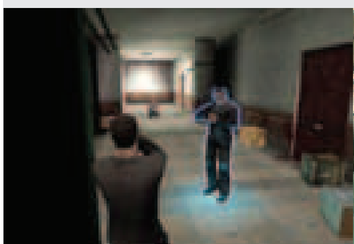
SECOND SIGHT

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action/adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Free Radical Design ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2004 года

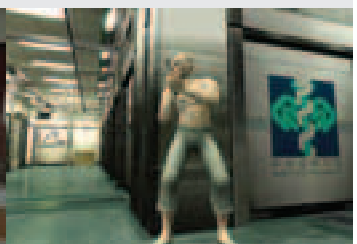
http://www.codemasters.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Если однажды, проснувшись, вы не сможете вспомнить, где находитесь и как вас зовут, не спешите давать страшные клятвы никогда больше не пить. Вполне возможно, что все гораздо сложнее, и вы стали жертвой не лишней бутылки в компании с дорогими друзьями, а настоящего правительственного заговора.
Так случилось с Джоном Ваттиком (John Vattic), героем игры Second Sight, который как-то раз обнаружил, что находится в больнице, не помнит ровным счетом ничего о себе и своем прошлом, зато обладает целым букетом паранормальных способностей. Разумеется, Джон решает покинуть гостеприимное медицинское учреждение, набитое вооруженной до зубов охраной, и заодно выяснить, что же все-таки привело его на больничную койку.
Если судить по доступной на недавней E3 демо-версии, с точки зрения игрового процесса SS представляет собой боевик со stealth-элементами. Игрок может выбрать, как достичь намеченной цели – избегая конфликтов или идя напролом. Упомянутые паранормальные способности помогут в обоих случаях: например, с помощью телекинеза можно поднять противника в воздух и пробить его телом препятствие – бронированное стекло или что-нибудь в этом роде. Кстати, действие будет происходить не только в настоящем, но и в прошлом – когда герой был вполне обычным человеком. Тот факт, что за разработку SS отвечает команда Free Radical Design (известная по сериалу Timesplitters), внушает определенную уверенность, что игра получится удачной. ■



Иногда Джон сможет вселяться в тела других персонажей.



Чтобы не погибнуть, приходится соблюдать осторожность.



Неподготовленный враг легко попадает в невидимую ловушку телекинеза и становится послушным орудием в наших руках.

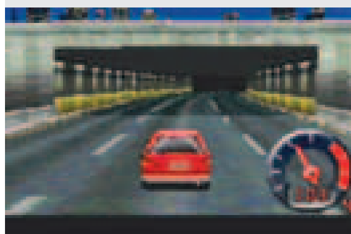
TOKYO XTREME RACER ADVANCE

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Crave Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** David A. Palmer Productions ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2004 года

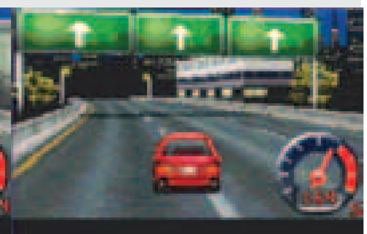
http://www.cravegames.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Хотя сериал Tokyo Xtreme Racer известен поклонникам гонок не так хорошо, как, например, Need for Speed, у него есть свои почитатели, что и обеспечило регулярное появление сиквелов. Как стало известно на E3, очередной TXR довольно скоро обрадует владельцев Game Boy Advance.
На выбор игроков будут представлены 16 различных машин, каждая со своим набором технических характеристик, которые влияют на возможность быстрого разгона, скорость на трассе и маневренность. Все эти показатели важны для достижения победы, поэтому и выбирать автомобиль приходится очень осторожно. Гонки проходят на скоростных трассах, расположенных в окрестностях Токио, Лондона и Лос-Анджелеса. Маршрутов немного – всего шесть, но это отчасти компенсируется их длиной и наличием множества развилок. К тому же кататься предстоит отнюдь не в гордом одиночестве: вместе с вами за пальму первенства сражаются 60 (!) соперников, которые не намерены вам уступать.
Лидерство в заездах приносит не только моральное удовлетворение, но и материальное. Вам дают возможность самостоятельно настроить машину по своему вкусу, провести кое-какой апгрейд и таким образом превратить верного железного коня в настоящий болид, за которым уже никто не сможет угнаться. Кроме того, в XTR Advance спрятаны бонусы и секреты, но доступ к ним откроется только после вашей победы на всех шести основных трассах.
Так или иначе, в рядах гоночных проектов для GBA произойдет пополнение, о качестве которого можно будет судить уже этой осенью. ■



Большую часть времени придется кататься в городской черте.



Огни большого города выглядят вполне убедительно для GBA.



Вы сможете не только купить понравившуюся вам машину, но и раздобыть к ней различные детали – если хватит денег, конечно.




GRAND THEFT AUTO:
SAN ANDREAS

Наконец-то, Rockstar начала делиться хоть какой-то информацией о своем новом автомобильном боевике. В нем и локации будут в четыре раза больше, и набор автомобителей богаче, и даже целиться станет удобнее. Подробности – в следующих номерах «СИ».

SHAMAN KING: MASTER OF SPIRITS

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 27 сентября 2004 года

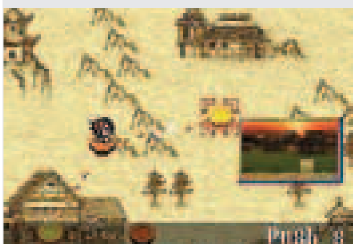
http://www.konami.com

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

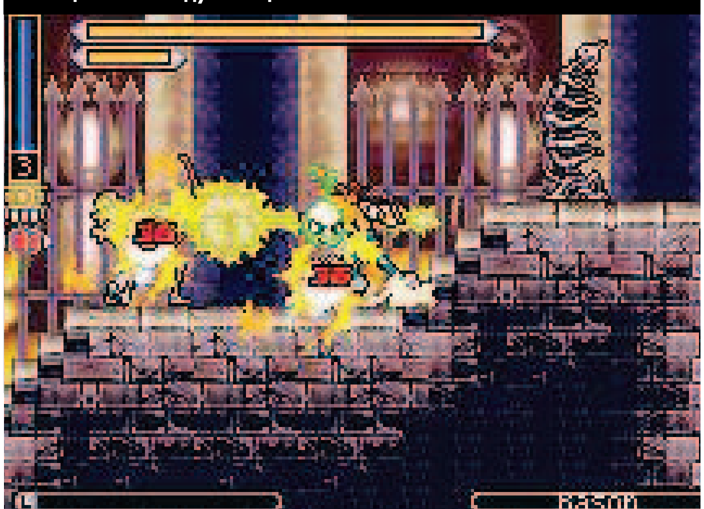
Мир видеоигр вскоре захлестнет волна релизов боевиков для Game Boy Advance, созданных по мотивам популярных аниме-сериалов. К уже существующим Astro Boy: Omega Factor от Sega и SD Gundam Force от Bandai добавился свежий проект на базе лицензии Shaman King. Что удивительно, все они издаются и за пределами Японии.

Секрет появления Shaman King на Западе прост: уже год как в США крутят одноименное аниме, да и мангу достать на английском очень легко, так что потенциальная аудитория уже сформирована. Не должен смутить никого и геймплей – судя по всему, он во многом будет повторять уже виденное в других платформенных боевиках на GBA (вроде Mega Man Zero). Яркая мультяшная графика, большие спрайты, сногсшибательные магические эффекты очень сильно напоминают Astro Boy. Мир Shaman King, разумеется, хорошо знаком фанатам аниме, но, на всякий случай, напомню. Парень по имени Йо Асакура в своей обычной жизни – всего лишь школьник, но он обладает способностью общаться с духами и управлять ими. Чем он и пользуется для борьбы со злом (впрочем, чаще всего, Злом не глобальным, здесь куда меньше пафоса, чем может показаться на первый взгляд). Сюжет игры не повторяет события аниме, есть в ней и немало уникальных персонажей. Главной задачей шамана на сей раз станет предотвращение оживления Стража Демонов, и сделать это окажется не так-то просто.

Одновременно с игрой для GBA в разработке находится и проект для PlayStation 2, но о нем мы расскажем отдельно. ■


На «большой карте» вы перемещаетесь между локациями.


Яркая спрайтовая графика вполне по силам GBA.


Будем надеяться, что при большом скоплении врагов на одном экране игра не будет так же подтормаживать, как и Astro Boy.

X-MEN: LEGENDS

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action/RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Raven Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2004 года

http://www.activision.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Популярность Людей Икс, благодаря успехам двух одноименных картин, заметно выросла в последнее время. Это привело к появлению на рынке очередной партии посредственных игр, использующих известную торговую марку. Но вполне вероятно, что в конце года свет увидит проект, достойный носить гордое имя X-Men.

Разработка X-Men: Legends поручена студии Raven Software, широко известной как владельцам PC, так и обладателям приставок. Жанровая принадлежность несколько необычна для игры «по комиксам» – перед нами RPG, сдобренная щепоткой action. Сюжет Legends рассказывает о борьбе Людей Икс с Братством Злых Мутантов (Brotherhood of Evil Mutants). Поводом для этого послужил интерес Братства к некой Элисон Крестмер (Alison Crestmere), тоже мутанту, обладающей немалым потенциалом. Люди Икс спасают Элисон от преследователей, что только обостряет конфликт и приводит к настоящей войне между мутантами. Кроме того, на сцене появляется таинственная третья сторона, которая игнорирует Братство, но зато не прочь атаковать Людей Икс.

Нам предложено собрать команду протагонистов, которая отправится на разборки. Бои в Legends происходят в реальном времени, но игрок может переключаться с одного персонажа на другой, используя специальные возможности каждого. Графический движок проекта активно использует технологию cel-shaing, благодаря чему внешне Legends действительно напоминают ожившие иллюстрации к комиксу. До выхода игры осталось немало времени, но даже сейчас выглядит она многообещающе. ■


В бою может участвовать десяток человек и больше.


Мало кто устоит против дуэта Шторм и Циклопа.


Что могут сделать солдаты, даже хорошо вооруженные, против целой команды мутантов, вовсю пользующихся сверхспособностями?

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Spark Unlimited
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2004 года

http://www.activision.com

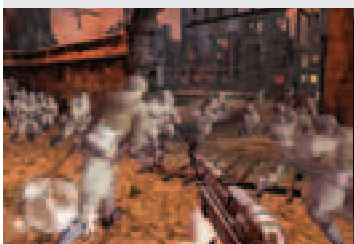
RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Успех Call of Duty на PC был предопределен. Масштабный проект, до предела реалистично воссоздающий атмосферу боев Второй мировой войны, привлек внимание игроков всего мира, став очередной удачей издательства Activision, поэтому оно, не теряя времени, решило перевести игру и на домашние консоли.

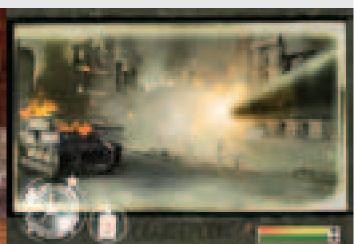
Столь непростое задание поручили малоизвестному разработчику Spark Unlimited, от которого теперь и зависит, насколько качественным получится Call of Duty в версиях для PS2, Xbox и GameCube. Многое указывает на то, что перед нами не очередная дешевая поделка, эксплуатирующая популярную торговую марку.

В Finest Hour будут включены три кампании – за англичан, за американцев и за русских. Возможность играть за наших с вами соотечественников, похоже, постепенно входит в моду, что не может не радовать – как-никак, восстанавливается историческая справедливость. Все кампании разбиты на уровни-миссии, предлагающие набор различных заданий. Последние могут меняться буквально «на ходу», в процессе выполнения – в зависимости от событий на поле боя. При этом особо хочется отметить, что уровни в Finest Hour не копируют PC-аналоги: количество идентичных локаций сведено к минимуму.

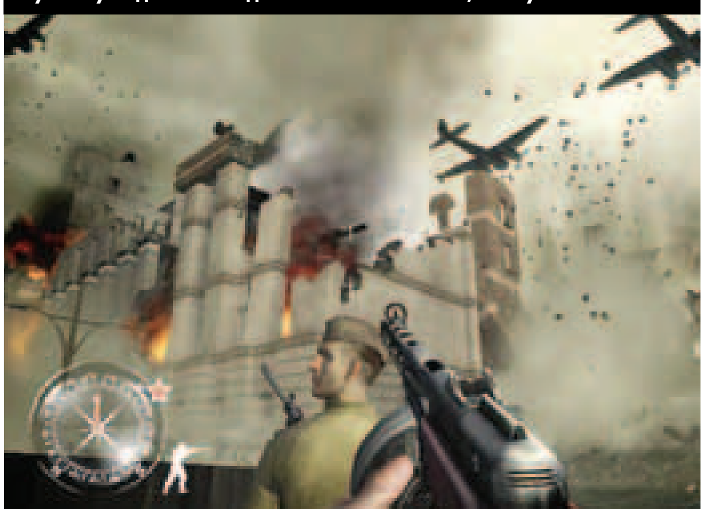
С технической точки зрения Finest Hour пока выглядит вполне удобоваримо – кое-чем при переносе с PC пришлось пожертвовать (прежде всего это касается версии для PS2), но в целом картинка радует большим количеством трехмерных объектов, вниманием к деталям и многочисленными спецэффектами. ■



Помимо вас, в сражениях участвуют десятки солдат.



Сидеть в кабине танка куда безопаснее, чем гулять пешком.



На улицах слышны ожесточенные перестрелки, а в небе с ревом проносятся массивные бомбардировщики. Одним словом, кино!

UFO: EXTRATERRESTRIALS

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** TBS ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Chaos Concept ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

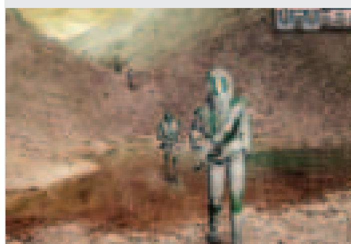
http://www.ufo-extraterrestrials.com

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Красивая, уютная страна Чехия лично у меня вызывает исключительно светлые ассоциации. Неторопливость и размеренность жизни, величественные, почти идиллические пейзажи, море настоящего пива и офис ALTAR Interactive – что может быть лучше? При чем здесь какой-то офис? Ну как же, ведь именно ALTAR подарила нам пусть не идеальный, но более чем достойный UFO: Aftermath.

Самое интересное, что продолжать уфологические традиции независимо от ALTAR взялась другая чешская студия – Chaos Concept. В данный момент ее сотрудники, закатав рукава, трудятся над игровым проектом UFO: Extraterrestrials. Еще одна попытка воскресить знаменитую серию отличается от предыдущей двумя основными параметрами: названием и местом действия игры.

Если испокон веков мы неустанно спасали старушку Землю, то теперь бои начнутся с колонизированной планеты Эсперанза (Esperanza). А уж потом, если все пройдет успешно, нам позволят сражаться и за колыбель человечества. С механикой геймплея в Chaos Concept не мудрят. Пошаговый тактический и глобальный стратегический режимы, строительство баз, формирование отрядов – все это мы уже проходили. Разве что обещание включить в состав взводов транспорт и боевых роботов несколько выбивается за рамки традиций. Удастся ли детищу Chaos Concept повторить успех UFO: Aftermath? А может, чехи замахнутся на славу оригинала? Хочется верить... ■



А это, думается, просто заставка.



Четырехногий муравей-переросток на жидком топливе.



«Сейчас системные требования очень высоки, но будут снижены до процессора на 1.5 ГГц и 256 Мб RAM». Они что, издеваются?!




THE URBZ:
SIMS IN THE CITY

Electronic Arts пообещала выпустить версию The Urbz: Sims in the City для карманной консоли Nintendo DS в ноябре этого года. Выводов два: DS действительно поступит в продажу в этому году, и EA, лидер среди независимых разработчиков, ее поддержит. Ура!

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Blue Byte
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2004 года

http://www.thesettlers.com

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

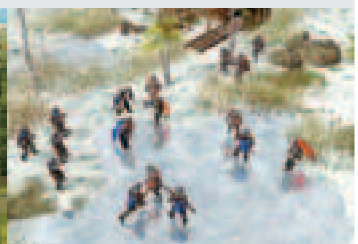
За окном неторопливо тянется четвертый год XXI века, полное и безоговорочное 3D давно укоренилось в игровой индустрии, однако переход к третьему измерению завершили еще не все. Но все к нему стремятся! Переместился в трехмерность легендарный мир Warcraft, туда же отправилась вселенная Dune, не устоял перед соблазном Command & Conquer. Пришел черед и Settlers.

Цель перед разработчиками The Settlers: Heritage of Kings стоит довольно банальная. Сохранив шарм и обаяние оригинала, шагнуть на новый технический уровень и приумножить количество фанатов Blue Byte. В итоге мы должны получить до боли знакомый неторопливый мир с феодальной экономикой и полностью трехмерным окружением.

Рабочие все так же будут трудиться на добыче железа, серебра, камня и серы, строить стильные здания семидесяти разновидностей и снабжать продовольствием армию. Последняя формируется из традиционных мечников, копейщиков, лучников, кавалеристов и уже менее традиционной артиллерии.

Вместе с третьим измерением Blue Byte решила впрыснуть в игровой мир чуть больше жизни. В лесах The Settlers: HoK заведутся олени и волки, листья деревьев начнут шевелиться, а погода и времена года (!) – активно меняться. В общем, очередной сиквел совершенно справедливо лишен нового порядкового номера, ведь нас ждут все те же The Settlers IV, но со следами косметического ремонта. ■


Юнит в четверть экрана! Как вам такое масштабирование?


Зимой водоемы замерзают, летом – оттаивают.


Поверить трудно, но это они – новые «старые» The Settlers. Разработчики использовали движок RenderWare производства Criterion.

MASSIVE ASSAULT: PHANTOM RENAISSANCE

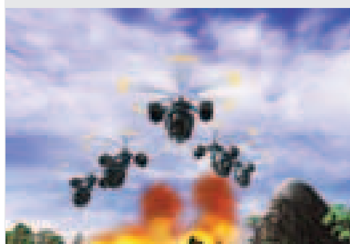
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** turn-based tactics ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Wargaming.net ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2004 года

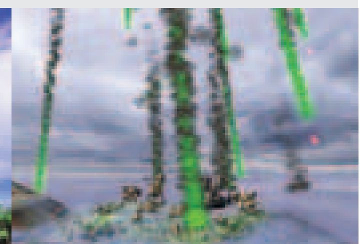
http://www.phantomrenaissance.com

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

Буквально в прошлом номере мы восторгались проектом Massive Assault Network, а уже сегодня вовсю готовимся к релизу первого полноценного add-on'а к великолепному варгейму. Хорошие известия: разработчики устранили ряд недочетов, и теперь в Massive Assault будет интересно играть не только тактикам-хардкорщикам, но и простым геймерам. Итак, какие грядут изменения?

Во-первых, нас ожидают две мега-кампании «с интересным сюжетом, органично вплетающимся в действия игрока». Таким образом, разработчики собираются устранить самый существенный недостаток оригинала. Во-вторых, в игре появятся два новых режима. Наиболее перспективным и интересным, по мнению разработчиков, является режим карьеры, который позволит игроку пройти путь от рядового до генерала, совершенствуя свои умения и возможности. Для каждого звания предусмотрены специальные бонусы (например, +1 movement point к морским юнитам). Враги, кстати, тоже будут обладать уникальным набором умений. Режим Assault понравится любителям масштабных сражений: все союзники будут с самого начала раскрыты, и противники смогут сразу же сойтись стенка на стенку. Среди других особенностей проекта – 6 новых планет и 20 сценариев, «быстрый режим» для онлайновых схваток, 10 уникальных юнитов, разных для каждой из сторон, и дополнительные ракурсы камеры. Неплохо для add-on'а, не так ли? ■


Это, конечно, не Вьетнам, но душа просит « Полета валькирий».


Гринпис будет против надругательства над экосистемой.


Add-on выглядит еще красивее оригинала. Камера в Phantom Renaissance позволяет снять скриншот с самых выгодных ракурсов.

THE FAST AND FUNNY

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Geleos
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2004 года

http://www.fastnfunny.com

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Несерьезные, откровенно смешные гонки впору выделять в отдельный жанр. Благо, с представителями проблем не будет. «СамоГонки», The Simpsons: Hit & Run, Ostrich Runner – примеров множество и число их растет. Чему активно способствует студия Geleos, выпуская вслед за «Страусиными бегами» безбашенную The Fast and Funny.

Стоит ли говорить, что правила дорожного движения вам не потребуются? Нас приглашают в город, где царит самый настоящий БЕСПРЕДЕЛ. Мирные граждане не стремятся скорее покинуть проезжую часть при вашем появлении, как принято в нормальных гонках. Наоборот, они выхватывают бомбы, ракеты, прочую «кухонную утварь» и начинают активно осыпать ею автомобиль. Если встречу с пироманьяками чудом удалось миновать – не расслабляйтесь, шоссейные и кольцевые трассы кишат огромными бетономешалками, водители которых спят и видят, как бы напакостить геймеру. Ну а уж местным стражам порядка на глаза вообще лучше не попадаться, ибо термин «превышение служебных полномочий» им не знаком. Я уж не говорю о щедро разбросанных по дорогам ловушках, вроде гигантского отбойного молота. Зато в распоряжении виртуальных гонщиков куча полезных бонусов, наподобие полицейской дубинки и вылетающих из машины молний. Так что в добрый путь. Ждем выхода игры, выбираем одного из шести уникальных персонажей и начинаем методично «подвергать ласке» окружающих. ■



Местное ГИБДД. Гони Инспектору Бабки и Дуй Дальше.



На дороге утром рано повстречались два барана.



В игре используется технология toon-shading. Именно она делает трехмерную графику столь похожей на мультипликацию.

STARSHIP TROOPERS

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Empire Interactive
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Strangelite ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2004 год

http://www.strangelite.co.uk

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Сразу же уточним, что речь идет вовсе не о тактической RTS четырехлетней давности. Тот проект разрабатывался горе-мастерами из Blue Tongue, издавался Hasbro Interactive, получился неказистым и блеклым. Короче, не о нем разговор. Хотя в основе обеих игр (вследствие непонятных процессов, получивших одно и то же название) лежит кинокартина «Звездный десант» и, соответственно, конфликт людей с жуками-арахнидами.

Игра от Strangelite относится к другому жанру. В недрах студии куется экшн, в котором, по замыслу разработчиков, мы найдем масштабные сражения звездного десанта с жуками, помещенные в технологическую современную графическую оболочку. Действия разворачиваются через пять лет после событий, описанных в кино. Игрок, как нетрудно догадаться, предстает простым пехотинцем, путешествующим из одной кровавой бани в другую. Впрочем, большая часть Starship Troopers проходит на маленькой промышленной планетке, когда-то колонизированной человечеством. Потеря связи с колонией и есть причина нашего там присутствия. «Чужими» разит за километр, не находите? Вообще, лично меня терзают смутные сомнения на счет успеха проекта Strangelite. Игра была анонсирована еще на E3 2003, а на выставке этого года мы удостоились лишь эффектного видео якобы на игровой графике (хочется верить, конечно). При этом релиз запланирован на 2004 год. ■



Снимать на камеру с оторванной ногой очень непросто.



По части кровавости игра явно уступает фильму. Жаль.



Броня пехоты и панцири жуков поблескивают на солнце, а песок фотореалистичен. Скрестим пальцы, чтобы это была игровая графика.

ТАКОГО ЕЩЕ НИКОГДА НЕ БЫЛО!

Однажды малоизвестный редактор одного журнала решил прибраться дома. В процессе перекладывания вещей с места на место он обнаружил кучу всякой увлекательной ерунды, не представляющей особой материальной ценности, зато, наверное, интересной для коллекционеров. Или фанатов. Или отаку.

Дамы и господа! Редакция «Страны Игр» с гордостью представляет вам приз, носящий общее название с нашим новым конкурсом:

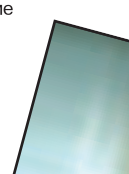


КОРОБКА ЕРУНДЫ ОТ А.КУПЕРА!!!

Как видите, эта чудесная красная коробочка (сама по себе уже потенциально не бесполезна в домашнем хозяйстве), доверху наполнена Невероятной Магической* Ерундой!



С состав ЕРУНДЫ входят: красивая папка с плакатами к игре Enthusia: Professional Racing, большая наклейка на автомобильный бампер с символикой Enthusia, не менее большая наклейка на бампер с символикой Gran Turismo 4, журнал манги Super Manga Blast, журнал Anime Play, сделанная самим Кадзунори Ямаути в соответствующем режиме фотография Gran Turismo 4, чудовищно раритетная газета Raccoon City Times, каталог SCEA за весну 2004 года, каталог Capcom 2004, каталог Bandai 2004, миленькая открытка Digital Devil Saga, электронные каталоги Nintendo и Konami с E3 2004, чудодейственный лейкопластырь с символикой Tony Hawk's Underground 2, эротичный коврик для мыши с символикой Enthusia, открытка Cowboy Bebop, открытка Forbidden Siren, инфернальная наклейка The Getaway: Black Monday, набор для игры в дартс с символикой Ace Combat 5: The Unsung War, пресс-версия SOCOM: U.S. Navy SEALS (PS2 PAL), демо-версия .hack//Mutation (PS2 NTSC), пожертвованный Михаилом «Guest Star» Разумкиным сборный самолетик из бальзы, японская версия Super Runabout для Dreamcast прямиком с Tokyo Game Show, футболка и сумочка с символикой компании Gigabyte, игральные карты от той же Gigabyte, демоверсия Jak II (PS2 NTSC), первый том манги «Евангелион» на русском (!) языке, первый том волшебного комикса Steampunk, VHS-кассета с аниме-фильмом «Сакура: война миров» (по игре Sakura Taisen от Sega, если вдруг кто не в курсе), пресс-диск Forbidden Siren в ацкой эксклюзивной матерчатой сумочке, подарочный бокс-сет специального издания оригинальной трилогии «Звездные войны» (три кассеты VHS на английском языке), VHS-кассета с фильмом Monty Python and the Holy Grail (на английском языке), VHS-кассета с презентационными роликами аниме от ненаглядной MC Entertainment, томик манги от Tokyopop на английском языке, фигурка нашей сладкой Рэй Аянами из «Евангелиона».





ИТАК, КАКУЮ ЖЕ ГАДОСТЬ НАДО НАТВОРИТЬ, ЧТОБЫ ЗАПОЛУЧИТЬ В БЕЗВОЗМЕЗДНОЕ ВЛАДЕНИЕ КОСМИЧЕСКУЮ КОРОБКУ?

А попробуйте ответьте на следующие вопросы:

1. **Кто такой Unsung, и почему за него воюют в Ace Combat 5?**
2. **Кто из членов «Монти Пайтон» сыграл главного рыцаря «НИ»?**
3. **На кого похож Дарт Вейдер без маски?**



Свои ответы присылайте на наш почтовый адрес (101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр») с обязательной пометкой «Коробка Купера» или по e-mail на valkorn@gameland.ru со словами «Коробка Купера» в поле темы. Внимание: прием ответов ведется до 15 сентября 2004 года. Оценивать ответы будет лично А.Купер, он и объявит победителя в первом ноябрьском номере «СИ».

* Мы цинично наврали. Никакой магией там не пахнет.



ЦИФРЫ И ФАКТЫ

В прошлом финансовом году продажи Sammy составили $2.3 млрд., чистая прибыль – 290 млн. При том, что выручка у Sega вполне сопоставима (около $1.8 млрд), чистая прибыль невелика – менее $70 млн. Не стоит забывать, что несколько лет компания и вовсе терпела убытки и влезала в долги. Sammy же не испытывает проблем с наличностью. К примеру, на покупку у CSK 22.4 процентов акций Sega было потрачено $419 млн. Что касается собственно объединения, то оно происходит на следующих условиях: акции Sega обмениваются на акции Sega Sammy Holdings в соотношении 0.28 к 1. Для Sammy оно составляет 1 к 1. Таким образом, оставшиеся 77.6% акций Sega фактически оцениваются в $1.4 млрд (на 21% выше рыночной цены), а контроль над компанией переходит к владельцам Sammy.

Ожидается, что образовавшийся холдинг в первый год принесет выручку в размере $3.84 млрд.: сюда включаются как доходы от игровых автоматов Sammy (в первую очередь, пачинко), так и от проектов Sega. Самым крупным акционером будет собственно президент Sega Sammy Holdings – он ныне владеет 27.6% акций Sammy. Завершится слияние в конце сентября этого года.

Больно, когда умирает легенда. Особенно когда катастрофа не в одночасье происходит, а растягивается на годы, и фанаты могут во всех подробностях наблюдать за деградацией былого объекта поклонения... Подобная участь не миновала немало видных игровых компаний, другим это еще только предстоит. Но легенда всегда имеет коммерческую ценность, и находятся люди, готовые рискнуть своими деньгами с расчетом на баснословную прибыль.

SEGA & SAMMY
ИСТОРИЯ ОДНОЙ СВАДЬБЫ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

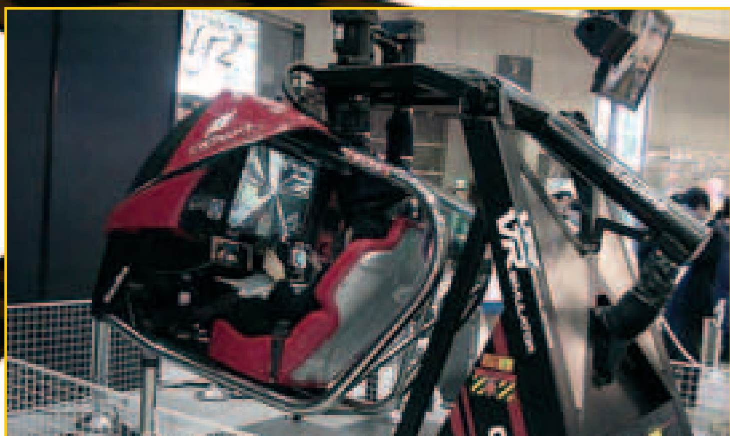


Компания Sega двигалась к пропасти уже давно – с середины 90-х годов прошлого века. Никто не предъявлял претензии к качеству игр (до последнего времени), но продвигать свою продукцию на рынок менеджмент разучился еще во времена Saturn и не научился до сих пор, даже несмотря на полное обновление команды во всех трех регионах. Покинут рынок приставочного железа, забыты амбициозные планы о том, чтобы догнать и перегнать Electronic Arts. Сейчас Sega – лишь одно из крупнейших японских издательств, недавно вышедшее из минуса и по своим финансовым показателям находящееся примерно на уровне Namco. Впрочем, и это уже – достижение. Казалось, что все разговоры о покупке Sega то Microsoft, то Electronic Arts, можно, наконец, забыть – угроза банкротства с горизонта исчезла.

Тем более странной показалась сенсационная новость о покупке почти четверти акций Sega (у ее материнской компании CSK) не самым известным на Западе издательством Sammy. Информация о том, что компанию покидают известные разработчики и топ-ме-

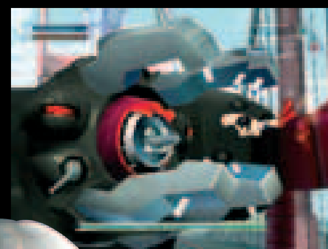


Аркадные автоматы Sega традиционно пользуются большой популярностью и в Японии, и во всем остальном мире. Sammy также представлена на этом рынке, хотя слабее.



Игра F-Zero AX Monster Ride (обновленная версия обычной F-Zero AX) была продемонстрирована на выставке AOU 2004 в феврале этого года. Создана по лицензии Nintendo.





неджеры (впрочем, Ю Судзуки и Юдзи Нака остались на месте, не беспокойтесь!), лишь подтвердила опасения: поглощение намечается не вполне дружественное. Новый член совета директоров, представляющий крупнейшего акционера, недвусмысленно намекал на то, что следует сократить неприбыльные сектора (читай: студии разработки игр для домашних консолей) и вложить все ресурсы в прибыльные (игры для аркадных автоматов, предпочтительно – для платформы Sammy Atomiswave). Впрочем, время шло, никаких громких отмен проектов не произошло, и ничто не предвещало шторма. Однако аккурат после завершения выставки E3 (где стенд у Sammy выглядел не в пример богаче, чем у Sega) было объявлено о слиянии двух компаний. Образовавшийся холдинг с не самым оригинальным названием Sega Sammy должен стать одним из крупнейших игровых издательств в мире. Проведенная в Sega реструктуризация, в результате которой студии разработчиков (Sonic Team и другие) получили условную независимость, отменяется – все они будут снова включены в состав родительской компании еще до окончательного слияния с Sammy, намеченного на октябрь сего года.

КТО ТЕПЕРЬ ХОЗЯИН?

Поклонникам двухмерных файтингов компания Sammy известна прежде всего как издатель сериала Guilty Gear. Японской же прессе – скорее, как крупнейший производитель автоматов пачинко (а это уже игорный, а не игровой бизнес). Репутация страдает (слухи о связях с якудзой, опять же), однако и никаких финансовых затруднений не наблюдается. Проблемы, впрочем, есть – рынок пачинко велик, но на нем практически не наблюдается роста. Нет никаких надежд и на экспорт автоматов в страны Запада. Именно поэтому руководство Sammy и обратило внимание на игровую индустрию. Первым шагом стало образование Sammy Studios, американского подразделения, занимающегося сейчас работой над несколькими очень перспективными проектами. Но создать лидера рынка практически с нуля – задача исключительно сложная, поэтому проще было «придти на готовое». К примеру, вложить деньги в такого дряхлеющего, но все еще полного сил монстра игровой индустрии, как Sega.

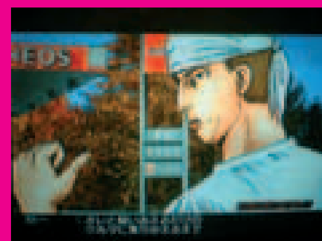
СОЗДАЙ ПРАВИЛЬНУЮ КОМАНДУ!

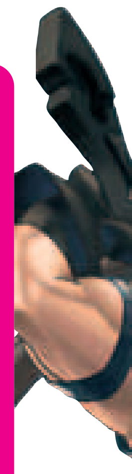
Возможно, вам кажется странным, что Sega вдруг взялась за издание футбольного менеджера Championship Manager, но это абсолютно логично. Дело в том, что в Японии издавна пользуются популярностью игры серии J-League Pro-Soccer Club wo Tsukurou!, над которыми работает команда Smilebit. На Saturn и Dreamcast они были, наверное, наиболее востребованными на родине играми от Sega (после Sakura Taisen). Не стал исключением и недавно вышедший менеджер J-League Pro-Soccer Club wo Tsukurou! ‘04, содержащий всю самую свежую информацию о японских (а также европейских и некоторых других иностранных) клубах и футболистах. Продажи составили около 300 тысяч копий, и игра держится на первом месте в чартах. К слову, второе место (весь список смотрите, как всегда, в нашем новостном разделе) занимает видеоигровая версия пачинко от Sammy. Очень символично, не так ли?



АНИМЕШНЫЕ МАШИНКИ

Помимо всех известных Sega Rally и нового Outrun 2, на счету у компании есть и куда более успешный проект – Initial D Special Stage от команды Sega Rosso. Это гонки с рисованной графикой в духе Automodellista от Capcom, однако на Западе игра издана не была. Причина понятна – это проект по мотивам... да-да, вы правильно догадались, одноименных манги и аниме. Сей факт ничуть не означает того, что с геймплеем в игре наблюдаются проблемы – это не GunGrave. Просто помимо всего прочего, в Initial D есть качественный сюжетный режим, куда более интересный, чем в R: Racing Evolution. Это, естественно, не симулятор, тем более что портирована игра с аркадных автоматов. Да, к слову, не стоит путать игру с той Initial D, что выходила на первой PlayStation – ее делали совсем другие люди.
Шансов на то, что Initial D Special Stage выйдет на Западе, практически нет, но вот потенциальный новый гоночный проект от Sega Rosso в том же духе – почему бы и нет? Новый менеджмент – новые решения!









РАНЬШЕ РАЗГОВОРЫ О СЛИЯНИИ С SAMMY ВЫЗЫВАЛИ ЛИШЬ ВОЗМУЩЕНИЕ. НО СЕЙЧАС SEGA ОПУСТИЛАСЬ ТАК НИЗКО, ЧТО ПОМОЖЕТ ЕЙ ТОЛЬКО ТАКАЯ ВСТРЯСКА.



Еще до слияния Sega «продалась» заправилам игорного бизнеса из Sammy, разрешив использовать образ Соника в автоматах пачинко. Вот так они и выглядят, кстати.

Отношение к сделке у общественности – несколько странное. Если еще год назад слухи о ведущихся переговорах о слиянии с Sammy вызывали возмущение, то сейчас Sega опустилась настолько низко, что поднять голову ей как раз может помочь такая встряска. Да, пусть выпущенные в последние месяцы игры и продавались неплохо, ни одного сколько-нибудь запоминающегося действительно хорошего проекта как не было, так и нет уже давно – со времен Virtua Fighter 4: Evolution. Конечно, приятнее было бы, если бы Sega вошла в состав Nintendo или же Namco, однако время, когда можно было выбирать, закончилось. Что самое смешное, даже это решение не было принято собственно менеджментом Sega в качестве той самой «крайней меры» – Sammy банально провела операцию по «захвату» компании, скупив акции и протолкнув нужное решение в совете директоров.

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Что собирается предпринять Хадзиме Сатоми, уже сейчас руководящий не только Sammy, но и Sega? В первом приближении все достаточно очевидно: сократить расходы, увеличить доходы. А если подробнее?

Для начала разберемся с расходами. Долгое время Sega пыталась напрямую конкурировать с Electronic Arts на ее же поле – в области спортивных симуляторов. Во времена Dreamcast ситуация сложилась очень интересная: всяческие NFL 2k1, NHL 2k1 и так далее были предс-

ОБЛЕГЧЕННЫЙ АРКАДНЫЙ АВТОМАТ

Система Atomiswave отличается от конкурентов не только низкой стоимостью. Дело в том, что они универсальны – можно очень просто поменять и игру, и устройства управления, и внешний вид автомата. Руководство Sammy также не скрывает того, что его детище призвано заменить Neo Geo – в конце концов, если железо 1990 года выпуска до сих пор пользуется спросом, то характеристик Atomiswave хватит для очень многих серьезных проектов. 2D-файтингов, например. SNK Playmore с этим вполне согласна: новые части King of Fighters, Metal Slug и Samurai Spirits готовятся для этой платформы. Уже подготовлен набор стандартных периферийных устройств – помповое ружье (применяется, к примеру, в симуляторах охоты), пистолеты, рули.





Не стоит обольщаться. Немалую часть продаж Sega в прошлом году обеспечил вот этот глупый автомат «вытащи себе приз».



Аркадные системы Sammy выглядят слишком уж простенькими, но все зависит от того, какие игры на них запускать.





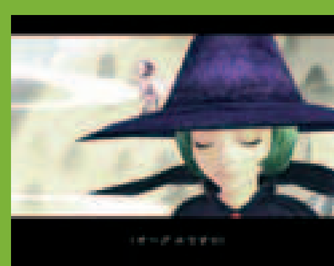


тавлены только на DC, остальные же платформы обеспечивались аналогами от EA. Прямая конкуренция отсутствовала. В те времена команда Visual Concepts, занимавшаяся спортивными играми, процветала: благодаря поддержке мультиплеера через SegaNet, ее проекты расходились в США крупными тиражами, обеспечивая чуть ли не половину успеха собственно Dreamcast. Но вскоре ситуация изменилась – Sega отказалась от своей консоли и бросила открытый вызов Electronic Arts. И тут-то и выяснилось, кто умеет лучше продавать свои игры. При том, что качество проектов было во многом схожим, преимущество в виде поддержки сети исчезло, проекты Sega расходились тиражами в разы меньшими, чем предполагалось. Прошла уже пара лет, и ничего не изменилось: не помогли ни рекламные кампании, ни сотрудничество со спортивным телеканалом ESPN – все тщетно. Да, игры обласканы прессой – им ставят оценки от 8.5 баллов из 10 и выше (средний балл – около 9), но у конкурентов от Electronic Arts они ничуть не хуже. И покупают геймеры именно их. Что же делает Sega сейчас? Во-первых, делится непосильной ношей с компанией Take-Two – издавать спортивные симуляторы они теперь будут совместно. Кроме того, есть информация о том, что Sega вообще откажется от всех проектов подобного рода и продаст их Take-Two вместе с их разработчиками (Visual Concepts). Во-вторых, уменьшает в два раза цену на игры серии, переводя их в разряд бюджетных релизов, а это уже другой рынок и другая потенциальная аудитория.

Второе решение касается формальной самостоятельности подразделений Sega вроде Sonic Team или Sega AM2 – она отменяется. Сразу возникает вопрос: в чем же разница? Видимо, Сатоми желает контролировать не только издание игр, но и их разработку, включая и контроль за расходами. Не стоит забывать о том, что Sega уш-

БЕРСЕРКИ НАСТУПАЮТ!





Владельцы Dreamcast должны прекрасно помнить боевик Sword of the Berserk от Yuke's. Все, кто говорят, что игры серии Lord of the Rings от EA – идеальные beat' em up, жестоко ошибаются, именно потому что SotB не видели. Теперь та же команда готовит сиквел, но уже для PS2. Игра носит название Berserk (к слову, она создается по мотивам одноименных манги и аниме). Нам в руки попала ее демо-версия, содержащая одну короткую локацию, и мы спешим поведать о том, как же все это выглядит живьем. Berserk – по-прежнему суровый аркадный боевик, однако камера подвешена выше, чем раньше, отчего усиливается сходство с… хм… Lord of the Rings. Как и прежде, в бою герой копит энергию ярости, которую затем можно использовать для кратковременного превращения в берсерка (неуязвимость, высокая скорость и усиленные атаки). Из новинок мы заметили… саммоны наподобие тех, что встречаются в JRPG. Герой умеет «призывать» на помощь своих четырех соратников. Один, к примеру, временно останавливает время для всех противников, и в это время главный герой может их порубить на капусту. Время возобновляет ход – и их отрубленные конечности падают на землю. Скопировано из Shinobi, но все равно красиво. Так вот, изданием Berserk в Японии и США теперь занимается Sammy. И это, пожалуй, самый интересный проект компании после сериала Guilty Gear.

ИГРЫ В КРАСНОМ

Помимо внутренних команд, всем известных, у Sega есть еще один козырь – компания RED Entertainment (сейчас являющаяся ее собственностью). Именно она ответственна за создание самого популярного игрового сериала от Sega – Sakura Taisen (переводится как Sakura Wars), а также сопутствующего аниме (сериалы, OVA, полнометражный фильм). Ирония судьбы заключается в том, что на Западе Sakura Taisen так и не была локализована (ни одна из частей серии!), зато до США и Европы добрался другой проект от RED – боевик GunGrave, стильный и красивый, но не слишком-то играбельный. Планируется издание (по крайней мере, в США) и сиквела – GunGrave: Overdose. Поклонникам аркадных боевиков с обилием аниме-вставок рекомендуется.

Но вернемся к Sakura Taisen. Когда-то нам обещали издать в США некую экшн-игру, относящуюся к этой серии и выходящую параллельно с Sakura Taisen 5. С тех пор утекло немало воды, и никаких новых заявлений мы не видели. Но, быть может, Sega Sammy Holdings последует примеру Bandai, не боящейся выпускать на Западе игры по мотивам своего аниме? В конце концов, если Sakura Taisen 5 входит в десятку самых ожидаемых игр в Японии и является по сути пошаговой тактической RPG (совмещенной с симулятором знакомств с девочками, правда…), то, наверное, на ней можно хорошо заработать и в США, не так ли? У Atlus с Disgaea это ведь получилось.

Sakura Taisen 5 носит подзаголовок, который можно перевести как Samurai Girl of Wild. Действие игры происходит в США, где тоже была организована команда по борьбе с пришельцам из мира де-





монов… Главная героиня – девушка ковбойского типа по имени Gemini Sunrise, одинаково хорошо обращающаяся с мечами и боевыми роботами.



ла на дно в том числе и потому что неоправданно много вкладывала в амбициозные проекты вроде Shenmue. И именно поэтому не стоит так уж рассчитывать на появление третьей части. Вряд ли мы в ближайшем будущем увидим и игры вроде Rez и Space Channel 5. Во-первых, их продажи в свое время оказались гораздо ниже запланированных, во-вторых, их продюсер, Тэцуя Мидзугути, ушел из Sega как раз когда началась вся эта чехарда с объединением. Напротив, почти наверняка появится очередной сиквел Sonic Adventure и Sonic Heroes – последний проект оказался одним из наиболее успешных для компании: несмотря на относительно низкие оценки прессы, игра очень долго держалась в чартах – как в США, так и в Европе (в Японии синий еж никогда не был особенно популярен). Никто не собирается забрасывать такие лицензии, как Virtua Fighter и Phantasy Star. Более того – именно в последнее время начали активно муссироваться слухи о продолжениях NiGHTS Into Dreams и Panzer Dragoon Saga. А две новые игры серии Shining для PS2 уже анонсированы – правда, на E3 их так и не показали. Если Сатоми настоит на том, чтобы Sonic Team и AM2 занялись, наконец, делом – созданием настоящих хитов, которые могут и должны продаваться миллионными



Capcom, Sammy и Playmore активно сотрудничают на рынке 2D-файтингов.



тиражами, то геймеры просто обязаны писать ему благодарственные письма. А сомнительные эксперименты? Они хороши, но лишь в небольших количествах.

НЕ ВСЕ БЫЛО ТАК ПЛОХО…

Что останется неизменным, так это развитие аркадного бизнеса Sega. Доход приносят и собственно создание игр, и эксплуатация огромных развлекательных центров по всей Японии. Новинки раскупаются партнерами со всего миру – даже в Москве чуть ли не половину ассортимента аркад составляют автоматы с логотипами Sega (и это не считая тех, что только используют одну из ее платформ!). Однако под давлением Sammy произойдет расширение ассортимента игр. Наряду с высококлассными проектами, оптимизированными для самого современного железа, компания будет вынуждена работать с и куда более слабой платформой Atomiswave от Sammy. Последняя отличается очень низкой себестоимостью и активно продвигается создателем, но – увы – не слишком успешно. Руководство Sammy надеется, что команды Sega смогут обеспечить платформу высококлассными играми, тем более что времени на освоение железа тратить не придется. Atomiswave, как и совсем старенькая Naomi, использует то же железо, что и Dreamcast, но в чуть более продвинутой конфигурации. Одно время пресса боялась, что таким образом



можно забыть о нормальных сиквелах хитов вроде Virtua Fighter 4 (работает на чипсете Naomi 2), но вскоре поступила информация о том, что Sega совместно со своим постоянным партнером, британской компанией Imagination Technologies, создает систему следующего поколения (пресса уже окрестила ее Naomi 3). Как и прежде, она будет использовать графический ускоритель семейства PowerVR, но уже новой версии. Эта новость очень своевременна, ведь сейчас наиболее совершенными являются платформы TriForce (на базе железа GameCube) и Chihiro (Xbox), что совершенно недостаточно для аркадных автоматов, которые просто обязаны предоставлять наиболее качественные развлечения из возможных. В результате после объединения компаний проекты Sega Sammy Holdings охватят все сектора рынка, что должно самым благоприятным образом сказаться на продажах.

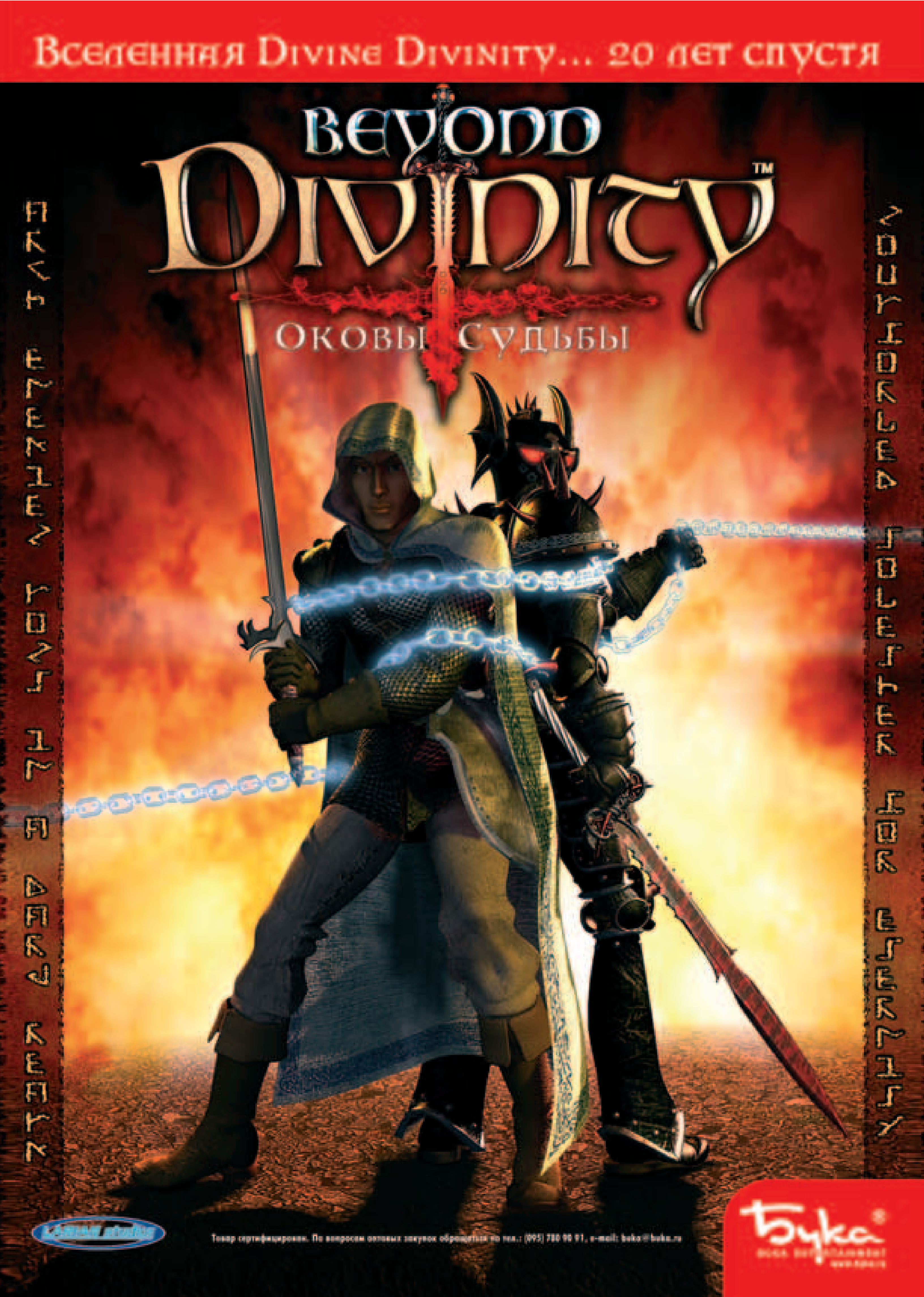
Что интересно, предыдущий кандидат на слияние с Sega, компания Namco, уже давно и активно сотрудничает со своим основным конкурентом на аркадном рынке. Не так давно Sega, Sammy и Namco подписали соглашение, которое предусматривает совместное использование сетевой технологии Sega, впервые обкатанной в Virtua Fighter 4 (там она называлась VF.NET). Геймерам предложили покупать специальные карты памяти, где хранится их профайл, а затем использовать в любом из ар-



кадных залов по всей Японии. Оптоволоконная сеть, соединяющая их, предназначена для того, чтобы играть можно было не только со своими друзьями, но и с автоматически подобранными (согласно зафиксированным на карточке данным о рейтинге) соперниками из других центров. Теперь все эти фичи будут внедрены не только в Virtua Striker 4 от Sega и пока не названные проекты от Sammy, но и во – внимание! – Tekken 5 от Namco! Вполне логично предположить, что и в гипотетическом Soul Calibur III без сетевых фич дело не обойдется.

РАДУЖНЫЕ НАДЕ ЖДЫ

История японской индустрии уже знает как минимум два случая подобных слияний. Объединение Square и Enix хоть и не принесло геймерам каких-то очевидных выгод, никоим образом не сократило количество выходящих на Западе качественных консольных ролевых игр. А вот опыт с Playmore, купившей остатки обанкротившейся SNK и фактически по крупицам воссоздавшей растащенную интеллектуальную собственность и разбежавшиеся команды разработчиков, и вовсе может служить идеальным примером спасения культовой компании, развaленной плохим менеджментом. Если Sammy совершит такое же чудо для Sega, то Сатоми можно ставить памятник. А если станет только хуже? А куда уж хуже? ■


Вселенная Divine Divinity... 20 лет спустя
Beyond Divinity™
Оковы судьбы
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

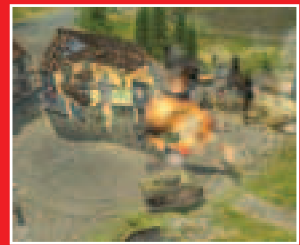
7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими связтыми. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



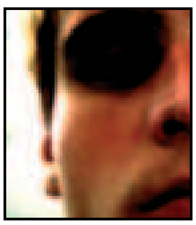
«В тылу врага»
стр. 16

Нам не хватает восторженных эпитетов, чтобы описать этот проект. Сбалансированное сочетание тактики, стратегии и экшна, великолепная графика и интересный исторический сюжет... Новый стандарт, а возможно, и жанр. Что еще надо, дабы угодить всем и каждому?

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Алик
ТАКОЙ КАК ЕСТЬ



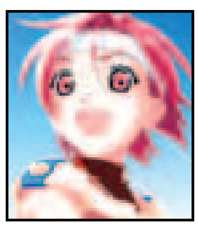
Опять писать какую-то муть... нет настроения! Врен трещит на ухо, в день после сдачи номера, что надо сделать еще полосу новостей... Леня отвалил в отпуск на две недели... Курить – здоровью вредить... А, все равно пойду!

Валерий «А.Купер» Корнеев
КОРОБЕЙНИК



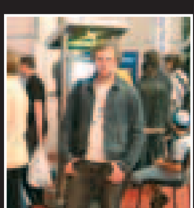
Кому коробочку со страницы 63? Налетайте, касатики, а то у нас в редакции уже свободное место заканчивается. Не дайте погрязнуть в геймерской мелочевке. Выиграйте мою коробку и прославьтесь! Ну, типа того.

Константин Говорун
KAWAII SHOUJO REN-CHAN



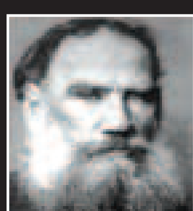
Лето оказывает на меня благотворное влияние. Я стал питаться исключительно сусями, танцевать три раза в неделю на ParaPara и DDR, заметно похудел (было актуально после поездки в США) и вообще стал куда симпатичнее. :)

MVR
МАССОВИК-ЗАТЕЙНИК



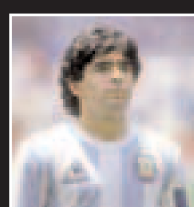
На прошедших WCG RP мы разыграли два Xbox, но геймеры что-то не очень жаждали их выиграть. Может, дисциплины были не подходящие? Посмотрим, сколько народу соберет предстоящий кубок «СИ» по SCII...

Т.Н.
ДЕДА ТОЛЯ



В день мирового релиза Driv3r долгожданный хит от Atari уже был у меня в руках. Костя Говорун соблазнил написать ревью в любимый журнал. Только вот я не прошел дальше второй миссии. Сложно очень. Старый стал...

Полосатый
МАРАДОНА БЕЗ НОГ



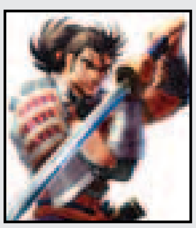
В бесконечном списке моих увлечений появилась новая забава – уговаривать коллег ездить в выходные в подмосковный Троицк на футбол. Мужиками оказались: Алик, Торик, Хитман, Chikitos, Соболев Максим и Попов Алексей.

А. Глаголев
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ ПРЖЕВАЛЬСКОГО



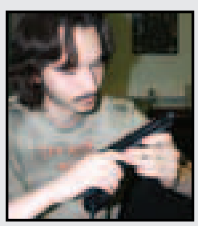
Был давеча в поездке по Малой Азии. С одной стороны степь. С другой – море. А посередке Бахчисарай, где нет ни одного лицензионного диска для PS2! Нечипованных приставок, впрочем, там тоже не продают. У меня руки до сих пор трясутся!

Алексей «Chikitos» Ларичкин
ЕЩЕ ОДИН ИНФИЦИРОВАННЫЙ



Впервые сел за Counter-Strike. И чего все так тащатся, я не понимаю... В общем, пока эти консольщики (такие, как Wren) гоняют в «Контру», настоящие писишники (такие, как я) рубают в Soul Calibur II.

Ю. Воронов
ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК



После прослушивания разнообразных работ с нашего «певучего» конкурса призадумался: а не спеть ли и мне песню? Пока тренируюсь перед чемпионатом по Soul Calibur II стрелять из светового пистолета. Вдруг пригодится...

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН (CHIKITOS@GAMELAND.RU)

КИРИЛЛ ПОКРОВСКИЙ: НАШ ЧЕЛОВЕК В ЗАПАДНОЙ ИГРОИНДУСТРИИ

Интервью с композитором Divine Divinity и Beyond Divinity



Людей творческих, одаренных и даже, не побоимся этого слова, гениальных в российской игровой индустрии немало. Гораздо меньше наших соотечественников задействовано в этой отрасли на Западе. А потому мы не могли отказать себе в удовольствии побеседовать с Кириллом Покровским, бывшим клавишником легендарных рок-групп "Ария" и "Мастер". Ведь этот человек подарил нам великолепные атмосферные саундтреки к RPG от Larian Studios – Divine Divinity (DD) и Beyond Divinity (BD).

«СИ»: Вы давно работаете за границей... Расставание с родиной тяжело переносили? Трудно ли было освоиться, приступить к творческой деятельности?

Кирилл Покровский: Я никогда не планировал остаться в Бельгии надолго. Сознательно избегаю слова «эмигрант» и даже с моими фламандскими друзьями нейтрально говорю по-английски, хотя фламандский понимаю. Для меня это, скорее, тур, правда, немного затянувшийся. Как личность, сформировавшаяся в «совке», я до сих пор испытываю трудности с такими понятиями, как «частная собственность» или «контракт». Ничего не поделаешь – приходится познавать капитализм. Что касается адаптации… Гент, где я сейчас нахожусь, наполнен всякой готикой: замок есть, соборы... Все это очень способствует особой атмосфере и, как следствие, вдохновению.

«СИ»: Знаю, вы были на прощальном концерте «Арии» 31 августа 2002 года. Какие чувства испытывали от встречи с Россией, общения с друзьями из «Арии» и поклонниками группы?

К.П.: На концерте «Арии» я оказался благодаря почти магическим обстоятельствам. Я приехал после долгого перерыва и сразу окунулся в водоворот событий. Москва – удивительный, пугающий, фантастический, ужасный и неописуемо прекрасный город. Я даже спал не больше четырех часов: такое возбуждение меня охватило. Мы сразу же организовали проект с Артуром Беркутом, который вернулся из Америки, и даже устроили презентацию. В общем, чувства самые восторженные.

«СИ»: Следите за успехами музыкантов, с которыми когда-то играли вместе?

К.П.: Из «арийцев» я более всего люблю и почитаю Володю Холстинина. Я работал со многими музыкантами, в том числе, и в Бельгии. Так вот, у Володи полностью отсутствует пресловутая «артистическая истеричность». Он мудрый человек и, кстати, что бы там ни говорили, именно ему принадлежит концепция «сердитых» гитар. Уважительно отношусь к Андрею Большакову, который сейчас отошел от музыки и издает авторитетный музыкальный журнал. Он фактически автор концепции русского speed metal. Отдаю должное гениальному басисту Алику Трамовскому, который продолжает дело «Мастера», а также Сергею Попову, очень сильному гитаристу, который сейчас играет в «Арии».

«СИ»: Давайте все-таки вернемся к нашим баранам. Рок и фэнтезийные треки для компьютерной игры... Вроде бы понятия не очень совместимые. Почему Вы решили переключиться на игровую индустрию? Насколько сложна была для вас такая смена деятельности?

К.П.: На самом деле Heavy Metal базируется на идеях фентэзи и магии еще со времен раннего Оззи Осборна. Многие поклонники этой музыки как раз играют в RPG, потому что жанр близок им по духу. Конечно, в силу традиции я не могу в проектах Larian Studios использовать рок-гитары и барабаны, но дух мелодий абсолютно тот же. Послушайте «Битву» из DD – это практически металл, но без гитар и ударных.

«СИ»: На каких музыкальных инструментах играете? Чем пользуетесь при написании треков для игр?

К.П.: Я играю на всевозможных клавишных, флейте (в DD есть знаменитая флейтовая тема – я сам ее исполнял) и саксофоне. Я, конечно, могу перечислить технологии, которые использую, но это будет уже отдельная статья.

«СИ»: Создавать музыку для игр – занятие творческое. И все-таки можете ли Вы описать этот процесс? Какие знания могут пригодиться, чему следует уделить внимание?

К.П.: Могу посоветовать одно: не сидите в студии, а берите вагончик-прицеп или спальный мешок и направляйтесь туда, где разрабатываются мультимедийные проекты. Старайтесь как можно больше общаться с программистами, художниками и прочим творческим народом. Другого способа проникнуться духом и атмосферой я не вижу. Формальная схема «разработчик-композитор-контракт» – это из области теории. Во всяком случае, в ситуации с Larian Studios: эти ребята такие же творческие и безумные люди, как и большинство композиторов.

«СИ»: Откуда черпали вдохновение при написании треков Divine и Beyond Divinity?

К.П.: Я слушаю и играю разную музыку, я очень «полистилистический» человек. Еще я обожаю смотреть фильмы. Все – книги, концерты, а, главное, человеческое общение – приносит желание «заполнить тишину». Это и является композиторским вдохновением. Свен Винке – руководитель Larian Studios – был чрезвычайно полезен при выборе правильных «красок» для DD и BD. Могу сказать, что композиций было написано гораздо больше, но не все вошло в саундтрек. «Цензура» иногда помогает сконцентрироваться. Композитор должен наблюдать за тем, как реагируют люди на его произведения.

«СИ»: Должен ли композитор сам активно играть? Каков Ваш игровой опыт? Какие проекты являются любимыми?

К.П.: Я лично обожаю стратегии типа C&C:Generals или Warcraft и еще «псевдоисторические симуляции» типа Civilization. И, конечно, мне очень нравятся RPG, в особенности, DD и BD, поскольку это не тупые бродилки или hack'n'slash, а «книжные» проекты с развитым сюжетом и диалогами. Я уверен, эти игры придутся по душе моим соотечественникам, которые вообще читают больше книг, чем многие европейцы и тем паче американцы.

«СИ»: Напоследок традиционные вопросы. Каковы Ваши творческие планы? Остаетесь ли в игроиндустрии?

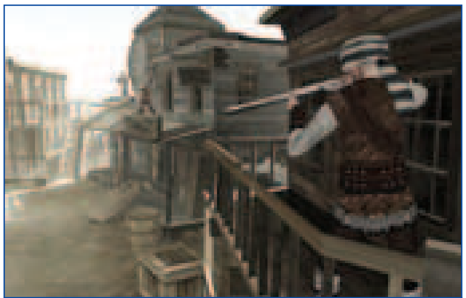
К.П.: Я играю на рояле концерты, состоящие из моих композиций. Сейчас готовлю тур с небольшим оркестром и группой. Кстати, будем исполнять и треки из DD и BD вместе с бельгийским гитаристом Франсисом Тойей, который популярен и в России. Очень надеюсь выступить в Москве и Питере. Сейчас есть предложение по созданию музыки для других мультимедийных проектов и даже для фильма. Так что готовлю спальный мешок... ■

Официальный сайт Кирилла Покровского
http://www.kirillpokrovsky.com

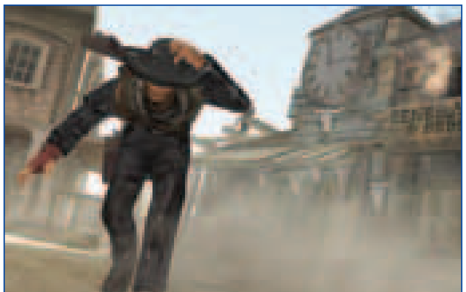

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
СТАЛИНГРАД
• Новая стратегия в реальном времени о величайшем сражении Великой Отечественной
• Более 150 типов юнитов, 43 миссии в двух масштабных кампаниях за Вермахт и РККА
• Игровые миссии воссозданны на основе тактических карт и кадров аэрофотосъемки
• Исторические здания, восстановленные по архивным фотографиям
• Аккуратная реконструкция исторических событий
• Полномасштабные бои на территории города
• Оригинальный саундтрек группы «СкаФандр»
714
www.stalingrad-game.ru
1С
dtf.games
NIVAL

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Rockstar Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar San Diego
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.rockstargames.com



Если враг засел на балконе, не стоит выходить на открытую местность с револьвером в руках…



Тактическое отступление поможет избежать гибели и даст время для оценки ситуации.



Герой умеет высовываться из-за угла и в таком положении вести огонь. Этот режим реализован куда удобнее, чем во многих стелс-шутерах. Но пользоваться при этом лучше не револьвером, как на картинке, а винтовкой.

RED DEAD REVOLVER

ВРЕН ОСТРОЕ ПЕРО

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Казалось, эпоха вестернов ушла. Дикий Запад остался лишь в комедийных боевиках вроде «Шанхайского рыцаря». Ушла она и из игр, а наследников у Wild Gunman и Mad Dog не оказалось. Проект Red Dead Revolver в очередной раз это доказал – как только стало известно об отмене релиза. Но чудеса все еще случаются.

Уйдя под крыло Rockstar, игра была переделана, доработана и поступила в продажу. Что удивительно, она стала хитом, хотя в это никто уже давно не верил. Причина? Она проста. Red Dead Revolver – не аркадный боевичок, не шутер от третьего лица, это самый настоящий симулятор ковбоя с Дикого Запада.

СТАРЫЙ ТЕЛЕВИЗОР

Первым делом обращаешь внимание на сюжетные ролики Read Dead Revolver. И диалоги, и видеоряд стилизованы под старое кино – не черно-белое, разумеется, но все же именно старое – времен расцвета вестернов. Серо-коричневая палитра с приглушенными тонами будет преследовать вас всю игру. История о сироте, чей отец пал в неравном бою с бандитами, покажется хорошо знакомой каждому, кто любит старые фильмы с Клинтом Иствудом. Геймплей перетекает в ролики на движке и обратно так плавно, так естественно, что лишь Sword of Berserk (Dreamcast) оказывается удачной аналогией. Удачной во всем – ведь Red Dead Revolver также можно назвать сюжетно-ориентированным аркадным боевиком. Возможно, не самым умным (в конце концов, он создавался не по мотивам популярных аниме и манги), но зато качественным. Что особенно интересно, все атрибуты вестернов в игре представлены – злобные лидеры банд, грабители поездов, толстые и неповоротливые шерифы с прелестными дочерьми, жадные торговцы, хладнокровные банкиры, нелепые священники и хитроумные мальчишки. И выглядят они именно так, как вы себе представляли по фильмам.

ЕДИНСТВО СЮЖЕТА И ГЕЙМПЛЕЯ

Что особенно важно, игровой процесс не «привязан» тупо к сюжету, но и последний не является лишь бесполезной иллюстрацией, «объясняющей», почему герой должен ввязываться в перестрелки. Разработчики умудрились правильно смоделировать все ситуации, в которые может попасть ковбой, и не превратили игру в обычный шутер от третьего лица, каким игра может показаться в первые десять минут. Хотя и от шутера никуда не деться – более половины времени вы будете довольство-

ОРУЖИЕ БЫВАЕТ РАЗНОЕ

РЖАВОЕ, СТАРОЕ, ГРЯЗНОЕ

С собой можно таскать несколько видов оружия: револьверы, винтовки, нож и взрывчатку. Холодное оружие нужно только, если закончились патроны (чего у меня не случалось ни разу). Огнестрельное представлено неплохой линейкой моделей. Основные характеристики: скорострельность, дальнобойность и наносимый урон. Винтовки снабжаются оптическим прицелом. Каждую модель можно еще и совершенствовать. На миссию разрешается с собой взять только по одному типу оружия каждого класса, однако допускается подбирать экипировку врагов. Новые модели либо выдаются в качестве награды за прохождение, либо покупаются за деньги.

ВЕРДИКТ

YAHOO!!!



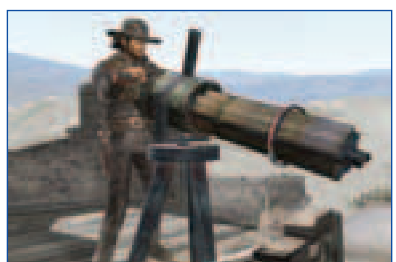
7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Атмосфера Дикого Запада, разнообразие геймплея, определенная свобода действий, немало интересных инноваций.

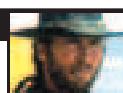
МИНУСЫ
Относительно слабая графика, не самый удачный дизайн уровней, дурацкий мультиплеер.

Лучшая «ковбойская» игра последних лет. Жаль что графика не так хороша, как хотелось бы.



Смешно, но от пулемета этого толку очень мало.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Фильмы с Клинтом Иствудом



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Dead Man's Hand



ИНТЕРАКТИВНЫЙ ВЕСТЕРН – ЭТО ВАМ НЕ ПРОСТО БОЕВИК ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА!

ДРУГИЕ ЛИЦА

Главный герой, Red, не одинок в своей борьбе – ему помогают еще несколько колоритных персонажей, которыми можно управлять как в одиночном режиме, так и в мультиплеере. Последний, к сожалению, не слишком интересен. Да и альтернативные персонажи двигаются и стреляют почти так же, как и Red. Еще следует отметить наличие в игре таких модных элементов, как стационарные «пушки» (например, пулемет). Удивительно, но толку от них не так много, как хотелось бы – к вам могут без проблем подобраться с тылу.



УСЛОВНАЯ НЕЛИНЕЙНОСТЬ

МЫ И ТАКОЙ РАДЫ

На каждом уровне есть возможность проявить свои тактические навыки так, как душе заблагорассудится. Например, если необходимо «зачистить» городок, где враги бегают по улицам и прячутся на балконах, можно воспользоваться стелс-умениями – прятаться за столбами, убивать врагов по одному. Можно пробежаться по улицам, прижимаясь к стенам домов и ловко расстреливая бандитов. С теми же, кто сидит наверху, тоже можно воевать по-разному: «снимать» из винтовки издалека или подкрадываться по лестницам с тылу, а затем, заняв выгодную позицию, открыть огонь по подельникам.

ваться стандартным управлением двумя аналоговыми ручками (бег и прицел).

Начинается все с режима тренировки, плавно перетекающего в собственно игровой процесс. Приятно то, что сложность игры оптимальна: вас не убьют в самом начале, предоставив возможность спокойно освоиться с управлением, зато потом расслабляться не придется – выйдя на открытое место в городе, нашпигованное бандитами, секунд через десять окажетесь изрешеченным пулями. И мертвым, понятное дело (линейка энергии не столь уж и велика).

Чуть позже вы ознакомитесь с особенностями системы боя Red Dead Revolver. Первая – возможность прятаться за бочками, телегами и прочими столбами, выглядывать из-за них и стрелять из-за угла. С учетом того, что локации велики и изобилуют подобным «мусором», можно избрать стиль а-ля kill.switch или Time Crisis, перебираясь от укрытия к укрытию и «вычисляя» места, где сидят враги, по вспышкам выстрелов. Вторая уникальная (относительно) фича – режим Dead Eye. Нажав на определенную кнопку (и при условии заполнения шкалы специалильной энергии), вы переходите в состояние, аналогичное slo-motion или bullet time, хорошо знакомое фанатам «Матрицы» и Max Payne. На теле же вашего ближайшего врага будут отображаться его уязвимые места, куда надо умудриться попасть. Сумеете – он умрет с одного выстрела. Нет – зря потратите спецэнергию.

Наконец, отдельного рассмотрения заслуживает симулятор дуэлей. Как вы хорошо знаете, это традиционная для вестернов сцена, когда двое бравых ковбоев застывают в напряжении, схватившись за рукоятки своих револьверов. Секунда, другая... И орудия убийства покидают свои кобуры и почти синхронно выплевывают пули... Кто успел первым, тот, скорее всего, и победит. Если, конечно, не промажет. Точно так же дела обстоят и в Read Dead Revolver. Во многом дуэли повторяют режим Dead Eye – те же красные мишени, обозначающие уязвимые места, такое же замедленное действие, но прицел автоматически движется вверх (ковбой поднимает руку с пистолетом), и как только он окажется на уровне головы, время атаки кончается. Если вы сумели поразить те самые слабые точки, то победили. Нет – компьютерный персонаж проделает ту же бяку с вами.

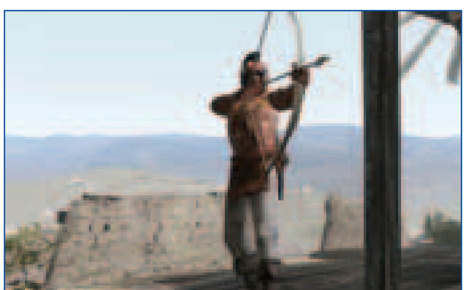
ЛОЖКА ДЕГТЯ

Главная проблема игры – это, конечно же, графика. Она вполне подошла бы для хорошего проекта с Dreamcast времен 2001 года, но сейчас смотрится несерьезно. Определенные нарекания может вызвать дизайн уровней – он слишком нелогичен, есть ощущение, что все объекты наляпаны «абы как». Но попробуйте себе представить, что так оно и задумано – ведь в настоящих ковбойских городках никто не расставлял бочки и заборы так, чтобы герою-одиночке удобно было вести боевые действия, не так ли? Небрежность дизайнеров добавила игре чуточку реалистичности, а симулятору ковбоя только этого и надо. Точно так же можно опровергнуть и еще одну претензию – невозможность инициировать режим дуэли для произвольного противника. Он включается сам, если это предусмотрено сюжетом. С другой стороны, если разработчики решили, что вот с этим боссом вы будете сражаться один на один, другого будут прикрывать отряды простых бандитов, а третий возьмет в заложники шерифа, то, наверное, нужно не роптать, а решать предложенную разработчиками задачку на их условиях.

Поначалу я считал, что Read Dead Revolver – из тех нишевых проектов, что интересны лишь узкой группе людей, в данном случае – поклонникам вестернов. Однако результаты продаж в США и Европе доказывают: Дикий Запад по-прежнему в моде. А RDR – чуть ли не первая за много лет хорошая игра на эту тему. ■



Дикий Запад. Стереотипные герои. Все настолько правильно, что плакать хочется.



Без индейцев, понятное дело, такая игра обойтись не могла. Краснокожие зажигают!



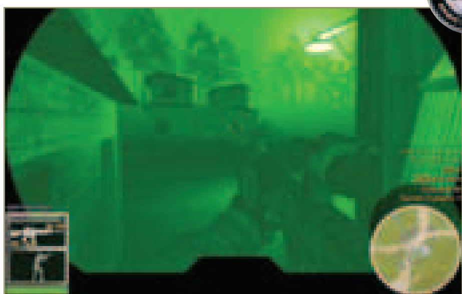
Режим Dead Eye. Надо попасть в точку, отмеченную красным прицелом – враг или помрет сразу, или получит очень серьезные повреждения.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** snowball.ru/«1С»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** NovaLogic ■ **РАЗРАБОТЧИК:** NovaLogic
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 150 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P4 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.jointopsthegame.com



Снайпером быть непросто. Впереди – непролазные дебри и десяток охранников у реки.



В темное время суток вам пригодится прибор ночного видения.



Перед вами тренировочная миссия. Учимся стрелять из AT-4. В небе парят вертолеты – именно они являются первостепенной целью, хотя можно разбомбить и патрульный катер.

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

СКВОЗЬ ЗАРОСЛИ ДЖУНГЛЕЙ

РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО
polosatiy@gameland.ru

Играть в «войнушку» в детстве любили многие из нас. Впоследствии кто-то вырос спортсменом, кто-то стал бизнесменом, а кто-то – журналистом. Но даже заматеревший мужик никогда не забудет тот дикий азарт погони за другом с игрушечным пистолетиком в руках и с воплями «Пиф-паф, убит!». Видимо, такими воспоминаниями живут и разработчики из NovaLogic, представившие публике очередной динамичный тактический боевик. Встречайте один из самых ожидаемых проектов лета – Joint Operations («Миротворцы: Операция «Тайфун» – в России).

НАШ ПУТЬ – МУЛЬТИПЛЕЕР

Трепещи, Battlefield. Потеснись, Unreal Tournament 2004. На поле битвы выходит серьезный боец. Еще задолго до выхода «Миротворцев» записали в список продолжателей славных традиций командных сражений Counter-Strike. И вот релиз состоялся. Руки судорожно сжимают увесистую коробку с игрой, а слюнная железа, предвкушая нечто увлекательное, работает с удвоенной частотой.

После запуска Joint Operations встречает нас элегантным меню. Даже такой незначительный момент продуман на высшем уровне. Удобная и доступная навигация, стильные кнопки, фирменный ролик на заднем плане. В глаза сразу бросается режим Training, которого не было в Delta Force (эти игры во многом похожи). В нем нам предлагается отточить искусство боя перед выходом в Сеть. Однопользовательской кампании как таковой нет, поэтому приходится довольствоваться тренировочными миссиями. После щелчка по закладке «LAN, Start Hosting», нам открывается еще одно классическое развлечение – свыше десятка сценариев для кооперативного прохождения. Веселиться можно и в одиночку, правда, компьютерный противник настолько проворен и меток, что удовольствие исчезает спустя пять минут. Зато есть возможность вволю пострелять из базуки по танкам и вертолетам, научиться оборонять свою крепость и штурмовать вражескую, побывать в шкуре снайпера, а также освоить азы управления транспортом.

ЗАВОДИСЬ!

О, да, техника. Местный парк поражает разнообразием: легкие и грузовые вертолеты, корабли, моторные лодки, джипы, БТРы, амфибии, багги. Если вы оставите «железного коня» без присмотра, тот самоуничтожится спустя полторы минуты, после чего появится на прежнем месте.

Все машины просты в управлении – в процессе вождения используется не больше трех кнопок. Нужно подойти к любому понравившемуся экземпляру, нажать клавишу Shift, а затем «движение вперед» (по умолчанию W). Для воздушных единиц дополнительно придется набирать и понижать высоту. Не волнуйтесь, проблемы с посадкой, присущей летательным аппаратам во многих FPS, не возникнет.

АРСЕНАЛ ГОЛОВОРЕЗА

ОТ НОЖА ДО АК-47



Joint Operations предлагает игрокам широчайший спектр вооружения: M16, M60, RPK-74, AT-4, RPG-7, Colt 1911, Smith & Wesson 357, M82 Barret, M249 SAW, Dragunov, а также знаменитые на весь мир пулемет и автомат Калашникова. И это не считая разрывных гранат и дымовых шашек. Всего же арсенал насчитывает более тридцати различных стволов, полностью соответствующих своим реальным образцам.

ВЕРДИКТ

НАСТОЯЩАЯ ВОЙНА



8.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ
Великолепные спецэффекты, огромные возможности мультиплеера, интуитивное управление, обширный парк техники.

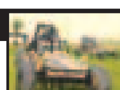
– МИНУСЫ
Отсутствие полноценного одиночного режима, излишне меткие противники. Других минусов замечено не было.

Отличная игра, затягивающая надолго. Перед инсталляцией убедитесь, что не имеете важных дел на ближайший месяц.

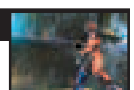


Silent Hill в джунглях – это по-нашему!

ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre



ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ
Unreal Tournament 2004



НОВЫЙ КОРОЛЬ МУЛЬТИПЛЕЕРА. НУ ЧТО ТУТ ЕЩЕ ДОБАВИТЬ?

О КОМПАНИИ NOVALOGIC

NovaLogic (New Logic – новая логика) была основана в 1985 году Джоном Гарсия (John Garcia) и на данный момент является одним из крупнейших издателей и разработчиков, производящим шутеры на военную тематику для персональных компьютеров, а также для PlayStation, PlayStation2, GameCube и Xbox. Принцип компании – ежегодный выпуск небольшого количества качественных игр. Правильность данной позиции подтверждает сериал Delta Force, имеющий десятки тысяч поклонников во всем мире. Это число, несомненно, увеличится с выходом Joint Operations, которая поддерживается мощным онлайн-сервисом NovaWorld.



СТАРЫЙ ДРУГ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ ИЛИ...

...КОНЕЙ НА ПЕРЕПРАВЕ НЕ МЕНЯЮТ

Разработчики из NovaLogic остались верны своим традициям. Для Joint Operations в качестве мотора они использовали проверенный временем движок Delta Force: Black Hawk Down. Серьезные изменения коснулись лишь графического ядра. Динамическая смена дня и ночи многого стоит. А при виде зеленой травки да палящего солнца над головой сердце радуется так, что хочется отбросить автомат в сторону и пробежаться по лесочку.



Игровые классы сохраняют традиции сериала про «Отряд Дельта». По-прежнему доступны инженер, доктор, снайпер, пулеметчик и пехотинец. Каждый из них может принадлежать к одному из спецподразделений, коих в игре девять: российский спецназ, английский SAS, американские SEAL и Delta Force, австралийский SASR, немецкий KSK, французский GIGN, индонезийский Korassus и интернациональные Зеленые Береты (этими в свое время еще Арнольд Шварценеггер на завтрак закусывал). В бою национальные различия не играют роли: вояки разнятся лишь раскраской камуфляжа. А вот арсенал разнообразен: 35 видов оружия (пистолеты, автоматы, гранатометы, винтовки, взрывпакеты) строго соответствуют своим прототипам и даются в распоряжение противоборствующим сторонам Rebels и Joint Ops, между которыми, собственно, и разгорелся конфликт.

ТРОПИЧЕСКИЙ РАЙ

По сравнению с декабрьским показом, о котором мы писали в «СИ» №03(156), значительно похорошела графика: игра больше не кажется невзрачной и вполне способна потягаться с любым современным шутером по качеству картинки. А то и даст им фору за счет реалистичных спецэффектов смены дня и ночи, испаряющегося горючего и затуманивания, возникающего в глазах после попаданий. Все остальное – взрывы, всплески воды, тени, динамичное освещение – выдерживает планку законодателей моды, а лучи солнца смотрятся куда лучше аналогичных в Far Cry, ослепляя, как настоящие.
Сражения происходят преимущественно в джунглях, среди которых разбиты многочисленные базы и стратегические точки. На водные просторы приходится немалая доля – классическая карта, как правило, представляет собой два острова, разделенных морской гладью. Таких кусочков земли может быть множество – действие игры разворачивается на индонезийском архипелаге. Или же полем брани выступает лесной массив с холмами, обрывами и бурной речкой, пересекаемой старыми деревянными мостами. Заблудиться в столь пестрых тропиках невозможно, так как наш герой всегда носит при себе радар, на котором, помимо ключевых объектов, цветным вектором отображается направление вражеской атаки.

ВОЗМОЖНОСТИ NOVAWORLD

Несомненно, главное достоинство «Миротворцев» – мультиплеер, реализованный на высочайшем уровне. В игре есть все: великолепный геймплей, уживающиеся между собой, казалось бы, несовместимые виды техники, затяжные стратегические бои. В локальной сети могут сразиться до 64 пользователей, а благодаря глобальному сервису NovaWorld этот показатель увеличивается до 150 человек. Такого в FPS действительно еще не было. Представьте себе две толпы по пятьдесят, а то и по сто головорезов, несущихся друг на друга. Воздух сотрясается от гула вертолетов, вода кишит патрульными катерами. Виртуальные войны проходят на более чем тридцати картах, масштабы которых во много раз превосходят локации пресловутого Unreal Tournament 2004. Разработчики заявили, что размеры уровней могут достигать 64 квадратных километров (при видимости бойца в 1 километр).

ПРИКАЗ ОТДАН – В БОЙ!

Стоит вспомнить, насколько огромна армия поклонников Delta Force. И Joint Ops на голову выше своих предшественниц. Игра, безусловно, заслуживает громкого успеха. Такого динамичного, реалистичного и в то же время простого в освоении шутера нам не встречалось уже давно. Мы привыкли к заоблачным графическим красотам, подающимся в одной упаковке со слабеньким геймплеем, отвратительной физикой или неудобным управлением. NovaLogic же доработала свои прежние недочеты и сделала качественный боевик, призывно пахнущий настоящими джунглями. ■



Необходимо бесшумно убраться из вражеской деревни. Благо, моторные лодки тише воды.



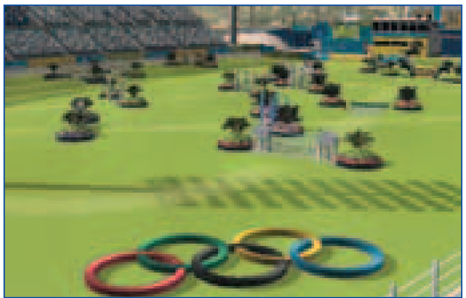
Пулеметная очередь по бакам с горючим, и через мгновение вы увидите кучу трупов.



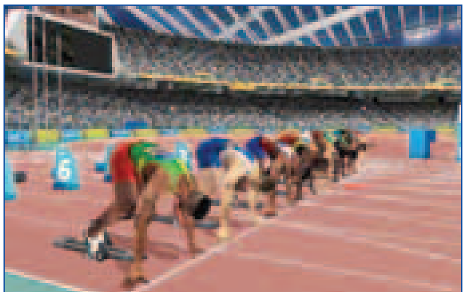
Очередной штурм завершился неудачно – не получилось приземлить вертолет на паром. Хорошо хоть удалось выбраться из громадной машины и избежать смерти. Еще секунда – и прогремит взрыв.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: sports
■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Eurocom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

http://www.playstation.com



В игре есть реальные стадионы, многие из которых до сих пор еще не достроены.



Качество повторов и уровень работы камеры – вполне телевизионные.



Плавание и бег – самые неинтересные с точки зрения игрового процесса дисциплины. Остальные куда оригинальнее.

ATHENS 2004

ОЛИМПИАДА НА PS2 И ТОЛЬКО НА PS2

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Компания Sony, как все остальные (немногочисленные) владельцы игровых платформ, считает одной из основных своих задач обеспечение выхода на своей приставке максимального числа качественных эксклюзивных проектов. Nintendo, при этом, предпочитает полагаться исключительно на собственные силы, а Microsoft обращается к знаменитым студиям-разработчикам.

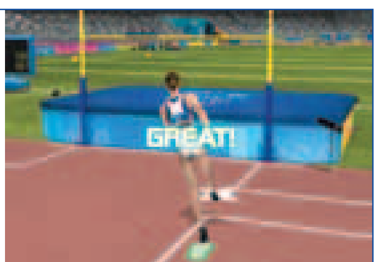
У Sony Computer Entertainment, как владельца самого мейнстримового формата, подход несколько иной. Помимо непременного стремления получить для своего формата очередной Grand Theft Auto и разработки внутренних суперхитов (Gran Turismo, Getaway, Killzone, EyeToy), компания также ведет чрезвычайно активную работу на рынке «мейнстримовых ценностей». Иными словами, интерес Sony автоматически фокусируется на известных для массовой аудитории марках, явлениях, событиях. Методичный переход популярных видов спорта под единоличную опеку Sony – наглядное тому подтверждение. К примеру, официальные игры чемпионатов Formula 1 и WRC теперь выходят только на PlayStation 2. Стоимость лицензий, выражающаяся порой десятизначными цифрами, в данном случае не позволяет Sony даже думать о предстоящей прибыли с продаж, но зато эксклюзивность проекта привлекает к формату новых пользователей и укрепляет их лояльность к популярнейшему в мире игровому брэнду.

Athens 2004 – ключевой летний проект Sony Computer Entertainment. Большой, пафосный, который и так предполагалось сделать за весьма серьезные деньги, но обошедшийся, в результате, в несколько раз дороже. Лицензия от Международного олимпийского комитета, по слухам, стоила порядка 10 миллионов евро. И эти деньги Sony предстоит «отбивать» вовсе не на продажах игры, а на еще более укрепившемся имидже PlayStation.

Студия Eurocom – относится к лидерам «подрядной» разработки. По заказу крупных издателей она частенько создает серьезные продукты по мощным лицензиям. Послужной список выглядит чрезвычайно внушительно – Harry Potter and the Chamber of Secrets, James Bond 007: Nightfire, Buffy: Chaos Bleeds. Все это продукты, рассчитанные на массовую аудиторию. Неудивительно, что SCEE обратилась к услугам именно этой компании, когда речь зашла о создании игры, посвященной одному из самых мейнстримовых мероприятий в современном мире. В создании уникальных концепций компания уличена не была,

СПОРТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ ATHENS 2004

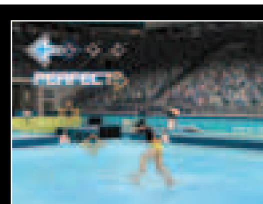
В игре доступно более 25 различных дисциплин, в том числе: бег на 100, 400, 800, 1500 метров, стрельба из лука, метание диска, метание копья, художественная гимнастика, акробатика, прыжки в высоту, прыжки с шестом, спортивная ходьба, прыжки в длину, спортивная стрельба, плавание, тройной прыжок, полный комплекс легкой и тяжелой атлетики.



На взятие высоты дается три попытки.

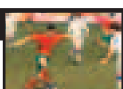
ЗАБЕГИ С КОВРИКАМИ

ATHENS 2004 ПОДДЕРЖИВАЕТ ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ КОВРИКИ



За последний год среди разработчиков для PlayStation 2 существенно увеличилась активность, так или иначе связанная с различными дополнительными аксессуарами к приставке. Отгремел сенсационный EyeToy, только что вышел SingStar с микрофонами в комплекте и опять-таки с поддержкой EyeToy. В Athens было решено дать вторую жизнь еще одному популярному аксессуару – танцевальным коврикам. Здесь его поддерживают все беговые виды спорта и художественная гимнастика, выполненная по образу и подобию Dance Dance Revolution.

МАСШТАБНЕЕ, ЧЕМ
UEFA Euro 2004



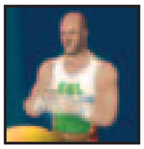
ЛУЧШЕ, ЧЕМ
EyeToy: Play



ИНТЕРЕСНЫЙ ДЛЯ МАССОВОЙ АУДИТОРИИ ПРОЕКТ. ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ – ВСЕМ ЖЕЛАЮЩИМ!

ВЕРДИКТ

МЕЙНСТРИМ ОТ SONY



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Отличная модель управления, интересные состязания, возможность составления кампаний.

МИНУСЫ

Небольшое количество видов спорта, все командные дисциплины остались за бортом официальной игры.

Единственный современный представитель жанра, сложившегося еще в 80-х годах. И очень неплохой.

ЭКСКЛЮЗИВЫ ДЛЯ PLAYSTATION 2

БОЛЬШИНСТВО КЛЮЧЕВЫХ ПРОДУКТОВ ВЫХОДИТ ТОЛЬКО НА PS2

В 2004 году Sony всерьез взялась за обеспечение максимума эксклюзивных продуктов. С собственными разработками все ясно, вот только такого количества хитов от внутренних студий Sony не было еще никогда: Gran Turismo 4, The Getaway: Черный понедельник, Killzone, F1 04, WRC4, Jak3, Ratchet & Clank 3, Sly Raccoon 2... Мощную подпитку системе дадут и еще два мощнейших эксклюзива – Metal Gear Solid 3 и GTA: San Andreas.



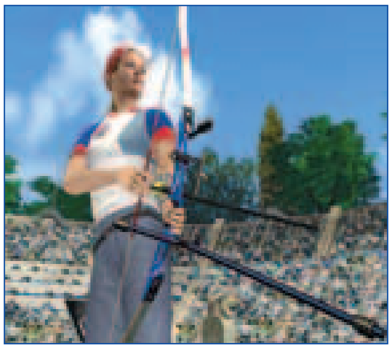
поэтому и Athens, как нетрудно догадаться, использует в своей основе давно освоенные и проверенные десятилетиями приемы. Помните Decathlon?

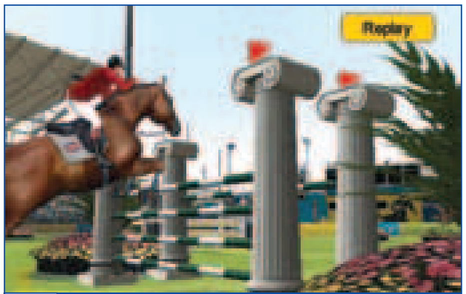
Несмотря на наличие полного набора олимпийской символики, официальных стадионов и прочих атрибутов лицензированного до мозга костей продукта, в игре нам предлагают принять участие лишь в 25 видах спортивной программы – достаточно подробно представлена легкая атлетика и плавание, присутствуют и различные экзотические виды, типа стрельбы из лука или метания копья. Желающим сыграть в футбол, теннис, баскетбол или волейбол остается лишь искать другие игры. Это, конечно, правильно, но все равно разочаровывает, так сказать, сразу и надолго. Наличие, пусть даже в схематичном и аркадном виде, этих дисциплин, серьезным образом подняло бы общее впечатление от проекта. Впрочем, даже несмотря на отсутствие командных видов спорта, игра предлагает немало интересного. Главной задачей Eurocom при создании игры было обеспечение интуитивно понятного, простого и при этом интересного управления во всех представленных видах спорта. При этом хотелось бы избежать стандартного в таких случаях «баттон мэшинга». К чести разработчиков стоит сказать, что в большинстве случаев с этой задачей они справились. В игре присутствует как минимум пять совершенно различных стилей управления (в зависимости от состязания), и все они достаточно интересны. Преобладают разнообразные ритмические модели, креативно используются аналоговые рычажки Dual Shock 2, есть даже встроенный клон Dance Dance Revolution (художественная гимнастика).

Athens 2004 предлагает игрокам на выбор два основных режима – аркадный, в котором упрощены правила и физические законы, и «соревновательный», где действует более-менее строгая система оценок и соблюдены основные правила того или иного вида спорта. Есть и большое количество «кампаний», в которых можно последовательно участвовать в различных совревнованиях, как реальных (например, троеборье), так и скомпонованных искусственно. Несмотря на то, что игра, по сути своей, является сборником мини-игр, мало связанных друг с другом, наличие такого сюжетного режима позволяет собрать воедино разрозненные кусочки игрового процесса и придает проекту необходимую монолитность.

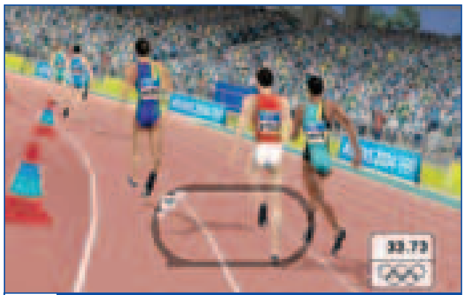
Техническая часть Athens 2004 выполнена на достаточно высоком уровне – неплохие модели атлетов (почему-то со слегка гипертрофированными плечами), хорошая анимация, очень интересно сделанные «стадионные» эффекты с заполненными до отказа трибунами, высокая детализация объектов, удобная камера с дополнительными телевизионными видами. Музыкальное оформление выполнено, скорее, в классическом стиле, никаких модерновых заворотов звуковой дорожки, скажем, от EA Trax, здесь вы не найдете. Оно и понятно – продукт у Sony получился даже более дистиллированный, чем FIFA или Madden.

Свою задачу-минимум (приобщить игроков к олимпийской тематике и дать возможность всем желающим лично опробовать многие олимпийские виды спорта) Athens 2004 выполняет хорошо. Однако прожженному хардкорщику предоставляемых Athens возможностей, наверняка, будет мало. Игре недостает серьезности, она создана исключительно для поклонников аркадных развлечений, и люди, рассчитывающие увидеть в ней симулятор, почти наверняка будут разочарованы. Как добротно сделанное интерактивное дополнение к главному спортивному событию года, Athens 2004, безусловно, заслуживает внимания и будет пользоваться большим успехом в последний месяц лета, еще существеннее упрочив положение PlayStation 2 на мировом рынке интерактивных развлечений. ■





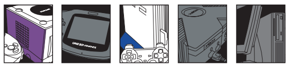
Акробатические упражнения с нетривиальным, но весьма интересным управлением.



В беговых дисциплинах возможен вид от первого лица, а-ля FPS.



Метание диска, как ни удивительно, – забавная ритмическая игра. Необходимо вовремя раскрутить, прицелиться и отпустить.



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube ■ **ЖАНР:** stealth action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Shanghai
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

http://www.splintercell.com

ВЕРДИКТ

ИДЕЙНО



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Необычный мультиплеер, плавная анимация, шикарная графика, реалистичное освещение, обаятельный главный герой.

МИНУСЫ

Слишком частые точки сохранения, некоторые физические условности, чересчур линейная кампания.

Версия для PS2 немного уступает проектам для PC и Xbox, но остается одной из лучших игр своего жанра.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

ТЕМНОЕ ДЕЛО

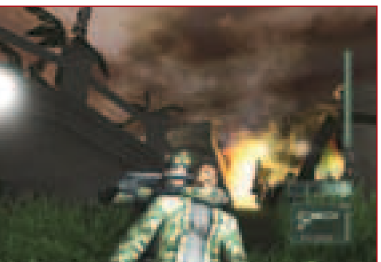
ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

Три месяца назад мы описывали Splinter Cell: Pandora Tomorrow в варианте для PC и Xbox, а сегодня изучаем ту же игру, но для PS2. Оказалось, что она значительно отличается от уже знакомых нам версий.

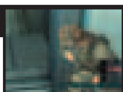
Вычислительная мощность консоли от Sony уступает силище Xbox и постоянно растущим возможностям PC, поэтому разработчикам из Ubisoft Shanghai пришлось уменьшать нагрузку на графическую систему. Каждый уровень был разбит на несколько частей, между которыми возникли точки сохранения. Это бы подпортило игру, будь в ней нелинейный сценарий, но прямолинейные приключения Фишера от такого ограничения только выигрывают. Страдают они от другого: точки сохранения расставлены слишком часто (по идее, чтобы вам не приходилось постоянно переигрывать знакомые ситуации). Но выходит так, что толковый stealth погоды в Pandora Tomorrow не делает. Если Фишера заметят, всегда можно потратить пару десятков секунд на загрузку и продолжить путь, зная расположение охранников. Да и противники в этой версии ведут себя менее разумно: то замечают шпиона с пяти десятков метров, то не видят прямо под носом.

Прорехи в геймплее разработчики компенсируют эксклюзивными возможностями, доступными только в PS2-версии. Так, среди переработанных уровней появилась одна новая карта: плутать по джунглям Фишеру придется чуть больше, чем раньше. В некоторых старых локациях открылись дополнительные проходы, а с ними появились и новые способы выполнить задание. Сэм научился обезвреживать ловушки, причем для этого используется та же механика, что и при взломе замков. По завершении миссии отображается статистика (количество выстрелов, время прохождения и так далее), которая, правда, не служит стимулом для переигрывания уровня. Специально для PS2 в игру была добавлена поддержка голосовой связи: надев на голову наушники и прицепив к ним микрофон, в многопользовательской игре можно общаться с товарищами по команде, а в обычных миссиях – слушать сообщения с базы. Графика немного сдала, особенно по части освещения, но если сравнивать Pandora Tomorrow с другими играми на консоли от Sony, то Фишер по-прежнему держится молодцом.

На фоне версий для PC и Xbox, вышедших ранее, PS2-кандидат выглядит несколько менее уверенно, но пока Snake Eater лишь маячит на горизонте, игра пригодна к употреблению. А если у вас есть наушники и недорогой доступ к глобальной сети, пропускать феноменальные многопользовательские баталии Pandora Tomorrow просто грешно. ■



На угловатых моделях врагов явно сэкономили.

ХУЖЕ, ЧЕМ		**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**	
Metal Gear Solid 2: Substance		Tom Clancy's Splinter Cell	

НЕПЛОХО, НО СЛИШКОМ ЛИНЕЙНО И ОДНООБРАЗНО. А ДУША ПРОСИТ СВОБОДЫ.

КУБИЗМ ТОРЖЕСТВУЕТ

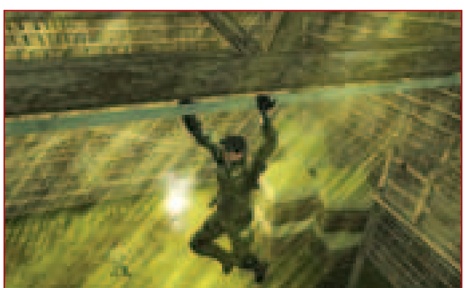
ФИШЕР ПРОКРАЛСЯ НА GAMECUBE



Нам еще не удалось обследовать версию игры для консоли от Nintendo, однако в своем пресс-релизе Ubisoft утверждает, что и в ней найдется немало сюрпризов. Например, подключив GBA к приставке со Splinter Cell: Pandora Tomorrow, можно будет не только открыть восемь новых миссий в портативной версии игры, но также «удаленно контролировать турели, замки и компьютеры» и «видеть карту происходящего, положение врагов и направление на цели».



Унитаз – лицо хозяйки, а карта с поездом – главный аттракцион Pandora Tomorrow.



Освещение достаточно выразительное, а вот текстурам на ящиках детализации не достает.

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР



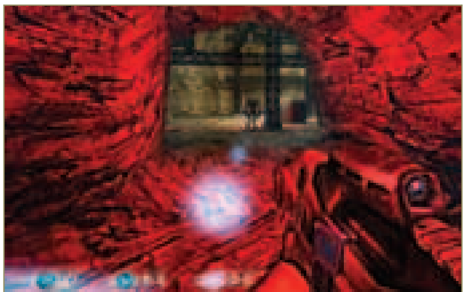
Освещение – предмет особой гордости разработчиков. Они хвастают, что Pandora Tomorrow – первая игра на PS2, которая работает с «движущимися источниками динамического освещения».

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ российский ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
■ зарубежный ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: Burut CT
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://burut.ru/htmlrus/kreedbs.php



Шокер довольно мощное оружие, но уж очень неудобное в обращении.



Маячащий впереди буратино не дает полюбоваться красотами местных шахт.



Стреляя из лазерной винтовки, не забывайте про замечательную способность зарядов рикошетить от стен. Отличный способ уничтожать врагов, не входя в помещение.

KREED: БИТВА ЗА САВИТАР

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО
polosatiy@gameland.ru

В свое время Kreed вызвал ажиотаж у фанатов сетевых шутеров. После релиза геймеры разбились на два лагеря, и никто до сих пор не может ответить, удалась игра или нет. Обещанным «убийцей» Doom III, естественно, не пахло, хотя чем-то проект воронежской студии Burut CT все-таки зацепил сердца россиян. Успех, пусть и неоднозначный, вдохновил разработчиков на создание сиквела. Правда, назвать полноценным add-on'ом «Битву за Савитар» язык не поворачивается.

История продолжения начинается незадолго до событий оригинального Kreed'a. Первая часть несла в себе немало тайн, точнее, необъяснимых явлений. Теперь нам предоставляется возможность решить загадки. «Старо-новые» события разворачиваются во второй половине XXIII века. Над всей солнечной системой нависла страшная угроза в лице инопланетной империи Тиглари. Для предотвращения беды создается освободительный Легион, главнокомандующим которого вам и предлагается стать.

Первое, что бросается в глаза, – улучшенная графика. Палитра стала богаче. Необъятные мрачные помещения, конечно, никуда не делись, но присутствуют в меньшем количестве, нежели раньше. Иногда картинка сопоставима с Unreal 2, однако в целом, графика не входит в список несомненных плюсов проекта. Разве что спецэффекты неплохи, да освещение заиграло новыми красками. Отдельного «внимания» заслуживают модели врагов. В кавычках, потому что внимание на сие безобразие приходится обращать постоянно. А уж мимика врагов описывается одним словом – жуть.

Видимо, дизайнеры потратили всю энергию на создание уровней, отличающихся вполне приемлемым качеством. Локации интересны и разнообразны. Вы побываете на далеких планетах, военных и исследовательских базах, внутри астероидов, и, наконец, отправитесь оборонять космическую станцию «Савитар». Как и заведено в приличных add-on'ах, в игре появились новые монстры и виды оружия. И того и другого – по чуть-чуть. Лазерная снайперская винтовка вряд ли покажется вам незаурядной, а вот загадочный шокер претендует на некую оригинальность – принцип его действия заключается в блокировке всех групп мышц человеческого тела. Хотя особой эффективностью «ствол» не отличается. С другой стороны, это не многопользовательский шутер: здесь важна атмосфера, а не баланс оружия.

Тщательный осмотр показал, что add-on совсем неплох; не бог весть что, конечно, но и заскучать не даст. ■

ВЕРДИКТ

НЕПЛОХО



6.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

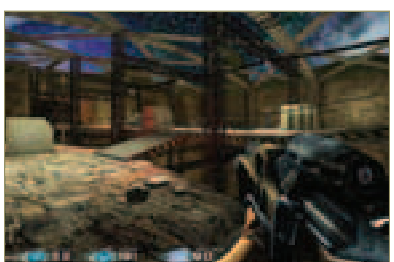
ПЛЮСЫ

Прогресс, по сравнению с первой частью игры, почти по всем статьям.

МИНУСЫ

Примитивная анимация моделей, отсутствие мультиплеера, непроработанная физика, короткая продолжительность игры.

Только для ценителей оригинального Kreed'a. Остальным рекомендуется дождаться релиза Doom III.



Большая пушка придает уверенности в себе.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Unreal II



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Kreed

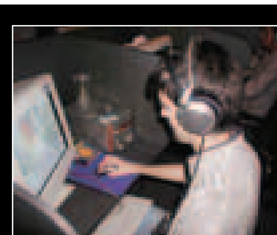


НЕ БОЛЕЕ ЧЕМ КЛАССИЧЕСКИЙ НАБОР МИССИЙ, СВЯЗАННЫХ ПРОСТЕНЬКИМ СЮЖЕТОМ.

КИБЕРСПОРТСМЕН ГЕЙМЕРУ ДРУГ

КАК ДЕЛАЛСЯ KREED

К финальному тестированию первой части Kreed разработчики активно привлекали профессиональных киберспортсменов. Участники, приглашенные на закрытый турнир, делились своими впечатлениями и отмечали видимые только им ошибки геймплея, которые были впоследствии устранены. Однако затея сделать игру, подходящую для соревнований, все равно не удалась, и, видимо, поэтому в продолжении напрочь отсутствует многопользовательский режим.



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action/platform
■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Rare
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.nintendo.com

DONKEY KONG COUNTRY 2

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

К приставкам от Nintendo я всегда относился несколько снисходительно. Примитивные детские экшны и несложные ролевки – вот почти и все, что составляет линейку игр. Так думал я до тех пор, пока мне в руки не попалась игра Donkey Kong Country 2: Diddy's Quest. Я был не просто поражен – я был смятен тем, насколько великолепный дизайн, совмещенный с геймплеем, можно создать для SNES.

Краткий экскурс в историю. DKC 2 для SNES – это необычный платформер с участием сразу двух персонажей, с огромным количеством скрытых бонусов, с мини-играми и секретными уровнями. Ко всему прочему, игра обладает уникальной графикой и анимацией, а также озвучкой от Кевина Бейлиса, бессменного «голоса» компании Rare.

DKC2 для GBA – это не прямой порт оригинала. Это то, что называют модным словом «римейк». Так, например, полностью перерисованы бэкграунды и карты. Переработана анимация и цветовая гамма. Даже появилась полноценная мультипликационная заставка. Музыка полностью перезаписана. Некоторым композициям могут смело завидовать лучшие ди-джеи с Remix Overclocked: музыка еще более заводная, чем в оригинальной версии игры. Появились дополнительные мини-игры: гонки на страусе из первой DKC, небольшие вертолетные миссии. Страуса можно апгрейдить, для чего необходимо находить перья, разбросанные по всем уровням игры. Выигранные гонки и выполненные вертолетные задания приносят драгоценные монетки DKC (Hero Coin), которые, как известно каждому поклоннику серии, приближают игрока к заветному рейтингу в 101%.

Отдельного разговора заслуживает задание с фотографиями. Старушка Вринкли выдает в начале игры специальный альбом, в который нужно заносить картинки с различными существами и героями. Фотки или зверушки с оными обычно заныканы покруче, чем Hero Coins, так что даже мне, неоднократно прошедшему DKC 2 чуть ли не с закрытыми глазами, пришлось изрядно попотеть. Зато за заполненные фотоальбомы Вринкли выдает все те же драгоценные монетки DKC.

И, пожалуй, главное нововведение – на уровне Stronghold Showdown нас ждет вовсе не главный крокодил всея DKC, а жуткий монстр Kerozeene. Правда, валится он с полпинка, но удивление от столь неожиданного отхода от оригинала проходит не сразу.

Игру можно смело называть римейком года. Те, кто уже играл в оригинал, увидят ее с новой стороны, а те, кто впервые познакомится с игрой, получат наслаждение, сравнимое с тем, которое геймеры постарше испытывали в далеком 1995-м году. ■

ВЕРДИКТ

ЛЮБИМЫЕ ОБЕЗЬЯНКИ



8.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Переработанная графика и бэкграунды, ремикшированная музыка, добавлены новые возможности и бонусы, мини-игры и диалоги.

МИНУСЫ

Тем, кто играл в оригинал, возможно, будет не столь интересно проходить до боли знакомые уровни.

Рекомендуется тем, кто не играл в версию для SNES. Да и горячим поклонникам серии эту игру пропускать нельзя .

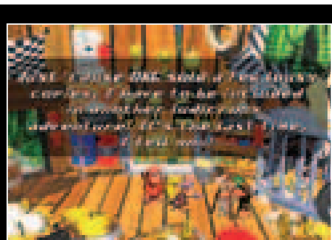


Новый босс не так страшен, как его намалевали.

РЕДКИЕ ШУТНИКИ

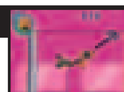
НИКТО НЕ УМЕЕТ ТАК СТЕБАТЬСЯ НАД СОБОЙ, КАК RARE

Один из самых колоритных неигровых персонажей – Крэнки, полусумасшедшая, заносчивая, но мудрая старая обезьяна мужского пола. Так, например, он встречает игрока фразами вроде «Если они думали, что оригинал неплохо продавался, то пусть и не надеются, что эта часть разойдется хотя бы десятком копий» или «Эта игра никогда не станет лучше, чем DKC, который был средненьким отстоем». Еще очень любит хвастаться, что на самом деле главный герой серии – именно он, хотя это не так.

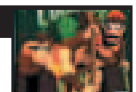




БОЛЕЕ ЗАВОДНАЯ, ЧЕМ Kim Possible



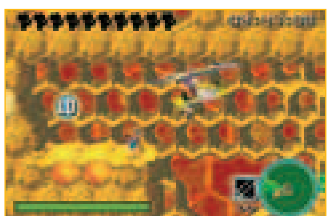
ЧУТЬ ЛУЧШЕ, ЧЕМ Donkey Kong Country



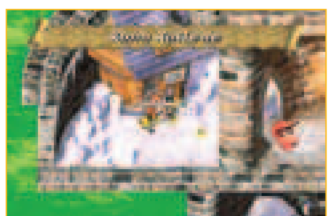
САМАЯ ПРОДВИНУТАЯ ИГРА СЕРИИ, СИЛЬНО ПЕРЕРАБОТАННАЯ. ACTION HERO 16-БИТНОГО ПРОШЛОГО.



Страуса Эспрессо перед бегами надо «прокачать» специальными перьями. Правда, при толике везения можно победить и с минимальными характеристиками.



Вертолетные миссии – только для хардкорных игроков, новичкам придется туговато.



Перерисованные бэкграунды выглядят очень красиво, некоторые локации и не узнать.





■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Digital Eclipse
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.activision.com/microsite/spider-man

SPIDER-MAN 2

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ПОЛНЫЙ БРЕНД

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Кинокомпании, продающие игровым издательствам права на создание игр по тому или иному бренду, даже не подозревают, что делают с их детищами криворукие программисты и полупьяные дизайнеры. Чаще всего «игра по фильму» оказывается настолько невменяемой, что журналисты, не глядя, выводят страшное «1/5». Неудивительно, что Warner Bros. пообещала штрафовать издателей, которые сподобятся выпустить очередной интерактивный отстой по хитовому кинофильму.

Но правила не были бы правилами, если бы их не подтверждали исключения. В данном случае перед нами самое настоящее исключение. Spider-man 2 – это не только роскошный фильм, но и качественный экшн «по мотивам» на GBA. Проектов такого уровня, памятуя о технических ограничениях платформы, я не видел, пожалуй, со времен Batman Forever.

Посмотрев на скрины, можно подумать, что «Спайди» – обычный платформер. Знай себе прыгай, стреляй паутиной да мочи врагов. Но уже первая миссия предлагает не совсем привычное развлечение: доставить на заказ пять коробок с пиццей. Ни одного врага на уровне – только препятствия, преодолеваемые паутиной и кулаками. Не забываем и о природной паучьей способности перебираться по любой поверхности, поплевывая сверху на макушку Ньютона, открывшего этот нелепый закон всемирного тяготения. Дальше – больше. Появляются враги, ловушки; в некоторых миссиях запрещено показываться на глаза охранникам и соваться под камеры, другие же, напротив, требуют уничтожения большого количества индивидов. После выполнения сюжетного уровня появляется размазанное «три-дэ» и три варианта: пройти несюжетную миссию, пройти другую несюжетную миссию или все-таки пройти сюжетную миссию.

По окончании каждого уровня суровый компьютер подсчитывает количество заработанных очков опыта, получаемых за нахождение специальных значков, нейтрализацию врагов и спасение невинного населения. На эти очки можно «купить» дополнительные примочки: повысить запас энергии и паутины, приобрести удар ногой с разворота или комбинацию атак. Теоретически, если аккуратно и грамотно проходить все уровни, к концу игры можно скупить все имеющиеся бонусы.

Неоспоримыми достоинствами игры, помимо ролевой составляющей, являются оригинальный саундтрек и мягкая анимация, способствующие более комфортному прохождению. Почему-то последняя больше всего напомнила о Batman Forever и Judge Dredd, вышедших в незапамятные времена на 16-битных консолях. А это, надо заметить, хороший показатель качества проекта.

В итоге, как видите, игра получилась качественной. Можно смело вешать на картридж ярлык «хорошему бренду – хорошая игра». ■

ВЕРДИКТ

Я ЗАВЯЗ В ПАУТИНЕ



7.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

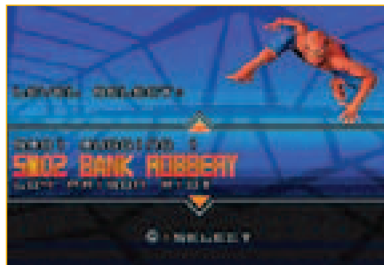
ПЛЮСЫ

Несюжетные миссии, позволяющие заработать очки опыта и приемы, на эти очки покупаемые. Графика и анимация неплохи.

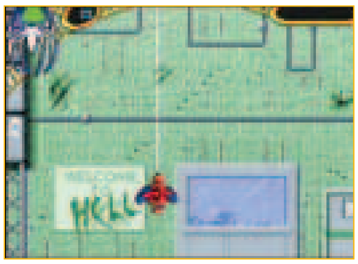
МИНУСЫ

Встречаются чересчур сложные места. Трехмерные миссии ужасны – лучше бы их и не было.

Игра подойдет не только фанатам, но и всем поклонникам хороших платформеров с широкими возможностями вообще.



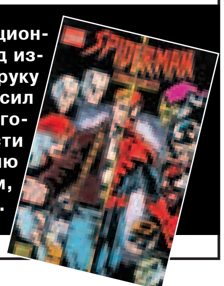
Сохраняя традиции: прохождение открывает секреты.

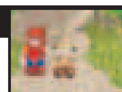
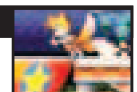


КТО ТАКОЙ МИСТЕР ПАРКЕР?

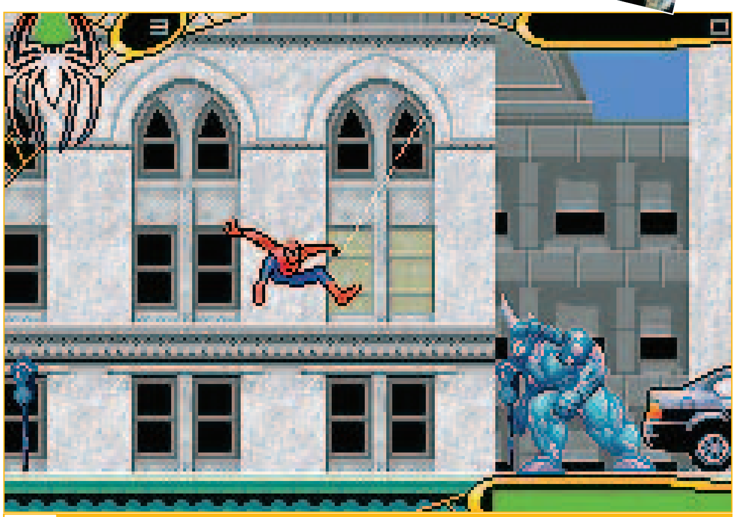
ПРАВДА О ПОПУЛЯРНЕЙШЕМ СУПЕРГЕРОЕ

В 1962 году во время демонстрации новой радиационной технологии паук неизвестного вида попал под излучение. После этого он быстренько свалился на руку старшеклассника Питера Паркера и больно укусил его. Будущая звезда журналистики получила (благодаря гению Стэна Ли) невероятные способности (нет, матом Питер не ругается). К сорокалетию Спайди был снят фильм и создана игра по мотивам, сиквел которой рассматривается в этой рецензии.



НА УРОВНЕ	ОРИГИНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ
SabreWulf 	Sonic Advance 3 

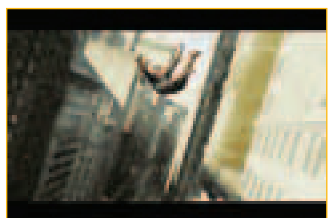
ПЕРВЫЙ КОМИКС НАЗЫВАЛСЯ THE AMAZING SPIDERMAN! ИГРА ЗАСЛУЖИВАЕТ ТЕХ ЖЕ ПОХВАЛ.



Сражения с боссами в большинстве случаев совсем не сложные, хотя порой голову поломать придется. Носорога завалить легко, а вот с Пантерой – намучаетесь.



Как и в лучших комиксоподобных играх, не обошлось без стилизованных надписей.



Стоило анонсировать поддержку MPEG для GBA, как разработчики подхватили моду.



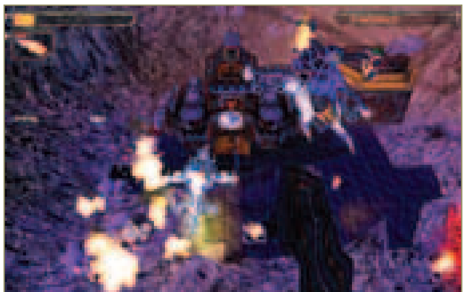


■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Divo Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Divo Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 400 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D–ускоритель

http://www.divogames.com/games/airstrike_2



Второго «босса» придется уничтожать в два подхода. Сначала пушки, затем ракетоплан.



Игра слишком коротка – 18 уровней всего на пару часов. Однозначный минус.



Некоторые миссии значительно проще предыдущих, другие же – непропорционально сложнее. А первый «босс» – двенадцатиэтажный танк – вообще самый сложный противник в игре.

ВЕРДИКТ

НА ВЕЧЕРОК



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

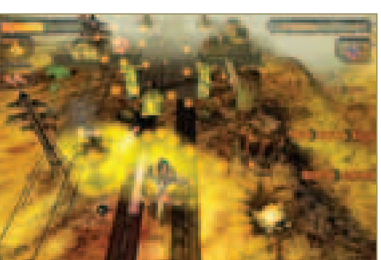
ПЛЮСЫ

Достаточно красиво, интересно и динамично. Немало для «шароварного» проекта.

МИНУСЫ

Слишком коротко, баланс оружия отсутствует. Да и по сравнению с первой частью, в игре нет ничего нового.

Почти идеальный убийца времени. Надо только помнить, что это shareware-игра со всеми вытекающими…



Боевые действия в «Мясорубке» очень красочны.

КРЫЛАТАЯ МЯСОРУБКА 2 (AIRSTRIKE 2)

ВИНТОКРЫЛЫЕ АТАКУЮТ!

PANTHERCLAW
pantherclaw@gameland.ru

Сразу же должен предупредить: начиная играть в «Крылатую мясорубку 2» на клавиатуре, отключите в Windows функцию «залипание клавиш» (Settings / Accessibility Options / Sticky Keys / Settings / Use Shortcut), иначе пятикратное нажатие на кнопку «запуск ракеты» выкинет вас из игры в самый неподходящий момент.

Конечно, можно перенастроить управление – кто-то именно так и сделает, убрав правую руку с «ламерских стрелок» и положив левую на привычный в многочисленных стрелялках блок WASD. Но зачем? Стандартный вариант вполне удобен.

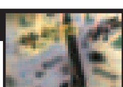
Должен вас разочаровать – если вы играли в первую часть «Мясорубки», и она вас не зацепила, вам незачем садиться за вторую – отличия от оригинала минимальны. AirStrike – это обычный скроллер-шутер. Все очень просто: вы летаете на вертолете и стреляете во все, что принадлежит противнику (дружественные цели бортовые системы вооружения упорно игнорируют). Зачем? Особой оригинальностью сюжет не отличается – нам предстоит бороться с международным терроризмом в некой отдельно взятой стране.

А заварушка намечается серьезная. Похоже, заводы террористов работают на полную мощность, иначе откуда у них столько техники и оружия? Разнообразия, правда, маловато – одни и те же вертолеты, самолеты и танки. Но присматриваться к вражеской технике все равно недосуг, ее бы уничтожить побыстрее. Помогают в этом шесть моделей вертолетов, десять видов основного оружия, пять типов ракет да пятнадцать бонусов (среди которых есть даже ядерная бомба). Интересно, что под каждого противника имеет смысл подбирать индивидуальное оружие. Легкобронированные цели быстрее падают на землю от пулеметного огня, а тяжелому танку лучше противопоставить лазерную установку. Особенно это заметно на высоких уровнях сложности – там правильно выбранное оружие вполне может спасти вашу жизнь. Вот только некоторые пушки никак не вписываются в систему, нарушая весь баланс.

Что настораживает, так это необъяснимые притормаживания игры. В самые опасные моменты. Причем графика неплоха, но уж никак не «фотореалистична», как написано на коробке с диском, а компьютер значительно превышает указанные системные требования. Но для shareware-игры (AirStrike 2 распространяется на Западе именно таким образом) «Мясорубка» является почти стандартом качества. ■

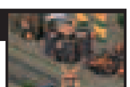
НИЧЕМ НЕ ЛУЧШЕ

AirStrike 3D: Operation W.A.T.



ПОХОЖА НА

Twin Eagle II: Rescue Mission

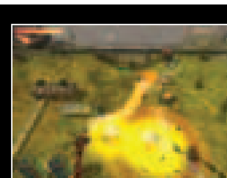


КАЧЕСТВЕННАЯ SHAREWARE-ИГРА С ВЕРТОЛЕТАМИ В ГЛАВНОЙ РОЛИ.

ЭКСПОРТНЫЙ ПРОДУКТ

TRY & BUY

Не уверены, что игра вам понравится? Попробуйте «на зуб» демонстрационную версию. Скачать ее можно абсолютно бесплатно, заглянув на сайт разработчиков (http://www.divogames.com/games/airstrike_2). Есть она и на нашем диске. Демка, естественно, гораздо короче полной версии, а немногочисленные диалоги написаны на английском языке.





■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** shooter
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Bandai/Marvellous Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Dimps
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.gunslingergirl.com

GUNSLINGER GIRL. VOLUME 1

ФАКУЛЬТАТИВНЫЕ ЗАНЯТИЯ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Японский релиз одноименного аниме, выходящего в России под названием «Школа убийц» (см. «Банзай!» в текущем номере), разбит на четыре DVD, каждый из которых сопровождается дополнительным игровым диском. Судя по всему, пример .hack, когда параллельно издавались игра и аниме, оказался заразителен. У нас «Школа убийц» шутером не комплектуется, поэтому мы разжились в MC Entertainment азиатской версией.

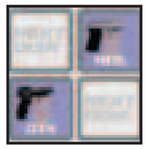
Под ваше непосредственное начальство поступает Генриетта, самая юная из воспитываемых агентством девочек, «старший брат» Жозе остается незримым опекуном и командиром, наговаривающим приказы и советы в микрофон. На скриншотах игра выглядела клоном Time Crisis – очередным шутером для светового пистолета с возможностью для персонажа прятаться за элементами декорации. В действительности все оказалось чуть необычнее: поддержка пистолетов отсутствует, управление ведется с обычного Dual Shock, а меткость стрельбы повышается механизмом автонаведения – при нажатии кнопки Треугольник кружочек прицела самостоятельно выхватывает ближайшего противника. Генриетта может не только забиваться в импровизированные укрытия для перезарядки оружия, но и перемещаться по уровню в разных направлениях, выбирая указываемый мигающими стрелочками путь.

За тренировкой в бункере и на полигоне агентства следуют четыре уровня оперативной работы. Ваша девочка преследует одного из «старших братьев», ренегата, который вместе со своей подопечной самовольно покинул ряды организации. Нетривиальная система управления и смесь отличительных черт двух столпов жанра дают в сумме достаточно динамичный *ганплей*, однако налицо явная низкобюджетность проекта: визуально Gunslinger Girl ничего особенного собой не представляет. Анимация «для галочки», примитивные 3D-модели, скучные пастельные текстуры – смотреть здесь толком не на что, да и слух порадовать нечем: несколько синтезированных фортепианных проигрышей ощутимо уступают музыке из аниме. Любой шутер, если он не подкреплен качественным графическим исполнением и боевым саундтреком, слишком быстро приедается из-за однообразия действия, а данная игра еще и обескураживающе коротка.

Продавалась бы GG отдельно за полную цену – точно бы провалилась. Но когда в комплекте еще пять серий не самого плохого аниме, а на горизонте маячат сразу три сиквела, положение несколько меняется. Разумеется, Gunslinger Girl, в первую очередь, рассчитана на фанатов этой вселенной, и потом уже – на любителей специфических шутеров. Что касается рядовых игроков-казуалов, то язык не повернется сказать, что они много потеряли, не сыграв в нее. ■

ВЕРДИКТ

ТАК СЕБЕ...



4.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

В достоинства запишем знакомых по аниме персонажей и в меру качественный геймплей со своими находками.

МИНУСЫ

Примитивность всего и вся: графики, анимации, музыки. Никаких тебе даже красивых заставок. В Dimps пожадничали.

«Шутер для пистолета без пистолета» получился совсем уж заурядным. Аниме заслуживало лучшего переложения.



Паттерн поведения боссов легко предсказать.

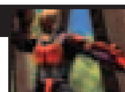
А ЧТО У НАС В ФУТЛЯРЕ ДЛЯ СКРИПКИ?

АРСЕНАЛ ДЕВОЧКИ-УБИЙЦЫ

Как и авторы сериала, разработчики внимательно отнеслись к моделированию огнестрельного оружия. На протяжении игры арсенал Генриетты пополняется за счет P230SL, P239, P7M8, Ingram M-10, P90, M16A2, SG551, AK47C, СВД и M82A1. Знающие люди да оценят.

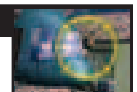
ХУЖЕ, ЧЕМ

Time Crisis 3



ПОХОЖЕ НА

Virtua Cop 2

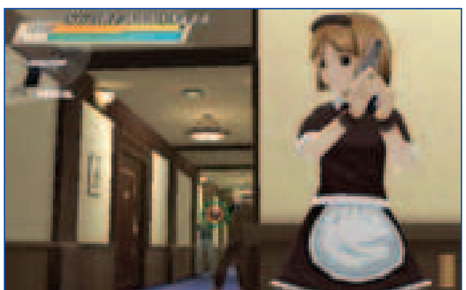


ОБЫЧНО МЫ СТАРАЕМСЯ НЕ СРАВНИВАТЬ ИГРЫ С РАЗНЫХ ПЛАТФОРМ, НО ТУТ ВАРИАНТОВ НЕТ.

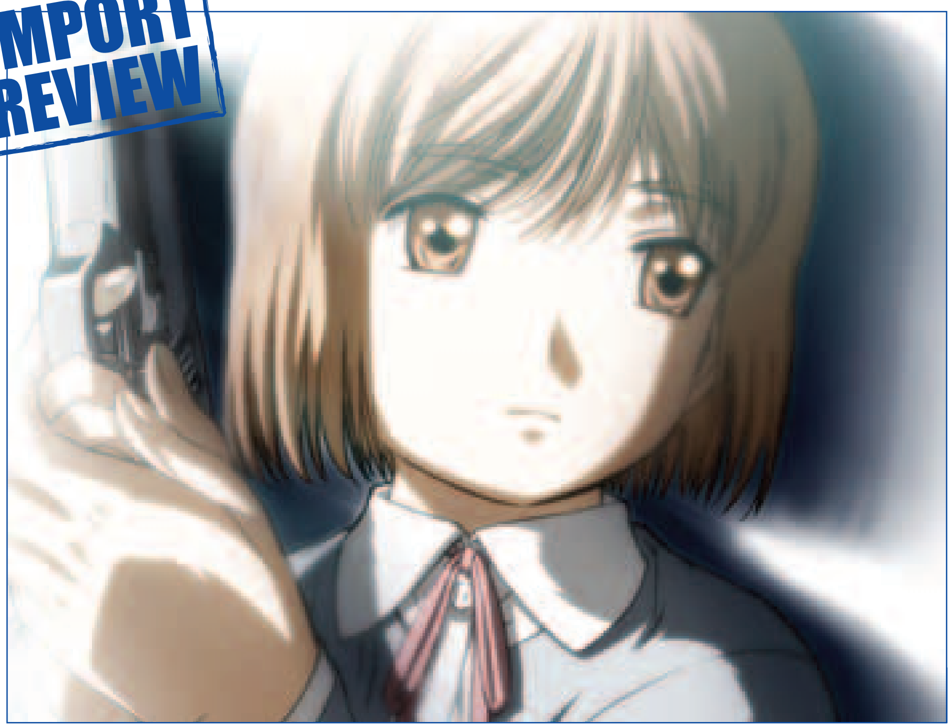
IMPORT REVIEW



Разработчики вполне могли с тем же результатом выпустить свое детище на PS one.



Школьная форма меняется на миленькие платьица, но разнообразнее игра не становится.



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Atari ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Reflections
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

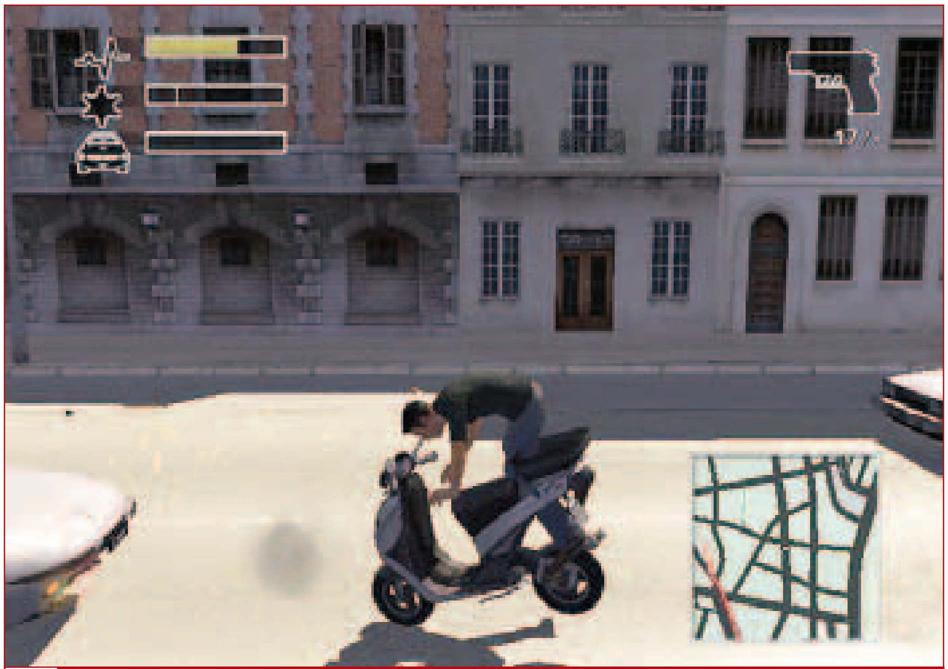
http://www.driv3r.com



Плохо быть полицейским в мире Driv3r. Машину поломают, самого убьют.



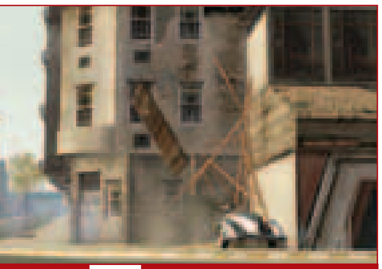
Грузовики, мотоциклы, катера – средств передвижения в игре предостаточно.



Находясь в командировке в Турции, наш Толик Норенко так же уверенно катался на скутере. В результате он на некоторое время не мог ни писать статьи, ни играть на PS2. Будьте внимательны на дорогах, дорогие читатели.

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

Из плюсов игры хочется отметить очень качественную озвучку. И это неудивительно, ведь текст читает не кто-нибудь, а Микки Рурк, Мишель Родригес, Майкл Мэдсен и еще несколько звезд. За счет этого достаточно скучные диалоги становятся заметно более привлекательными. Неплоха и музыка, по большей части это тяжелый рок. Второе замечание касается различий версий для Xbox и PS2. Вторая, понятное дело, хуже (особенно раздражают длительные загрузки уровней). Казалось бы, мы уже давно живем в XXI веке, и к динамической загрузке данных привыкли и разработчики, и геймеры. Но нет, Driv3r повторяет ошибки первых двух частей.



Графика – одно из очевидных достоинств игры.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Grand Theft Auto: Vice City



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
True Crime: Streets of LA



ЖАЛЬ, НО НАДЕЖДЫ НА ПОЛУЧЕНИЕ ОЧЕРЕДНОГО МЕГАХИТА НЕ СБЫЛИСЬ.

DRIV3R

БЕРЕГИСЬ АВТОМОБИЛЯ

ПЕТР ГОЛОВИН
golovin@gameland.ru
КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Когда компания Reflections объявила о начале разработки третьей части одного из лучших автомобильно-криминально-беспредельных экшнов, игровой мир дружно затаил дыхание. И принялся ждать, надеясь на то, что новая серия окажется намного лучше предыдущей.

Проходило время, журналисты с усердием писали хвалебные оды проекту, а каждый геймер рисовал в своем воображении собственные картины того, как будет выглядеть Driv3r. Подогреваемое впечатлениями от непродолжительных роликов и скриншотов, демонстрирующих разбивающиеся вдребезги машины и непомерно крутых мужиков с огромными пушками в руках, воспаленное сознание постоянно вносило изменения и дополнения в эти радужные представления об игре. Не давая, впрочем, усомниться в том, что рано или поздно мы сможем насладиться настоящим хитом с большой буквы.

И вот Driv3r, наконец-то, появился на прилавках магазинов (пока что не в версии для PC). Покупатели смели с полок стильно оформленные черно-желтые коробки и отправились домой, чтобы самим опробовать все прелести творения студии Reflections. И что же получилось в итоге, каковы впечатления? Разочарование? Пожалуй, нет. Шок? Вряд ли. Положа руку на сердце, признаемся только в одном: это не совсем та игра, о которой мы мечтали.

ХОРОШИЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ?

Роль главного героя по-прежнему играет знакомый по первым частям полицейский по фамилии Таннер (Tanner). Очередная заварушка с участием некоего преступного синдиката заставила бравого служителя фемиды внедриться в банду, специализирующуюся на краже машин. И заняться несвойственными законопослушному полицейскому делами: угоном дорогих авто, немотивированными убийствами и прочими ужасающими злодеяниями. Однако мучаться угрызениями совести вам не придется. Мочить в сортирах и на улицах приходится исключительно плохих парней. Так что, если вы и зацепите мирного, ни в чем не повинного жителя, то только во время погони. И только если сами того захотите (а вы ведь, захотите, правда?). В отличие от GTA, у персонажа практически нет свободного времени, которое можно потратить на бесцельное путешествие по тротуарам трехмерных мегаполисов и изучение живописных окрестностей. Динамика игры не позволяет расслабиться ни на секунду. Стрельба сменяется погонями, за которыми снова следуют кровавые пере-

БОЛЬШЕ, ЛУЧШЕ, СИЛЬНЕЕ?

ЭВОЛЮЦИЯ, НО НЕ РЕВОЛЮЦИЯ? БАНАЛЬНО

Driv3r следует проторенной дорогой, лишь совершенствуя формулу, представленную оригинальным «Водилой». Миссии чаще всего сводятся к погоням на улицах мегаполисах, а примерно четверть времени придется провести на своих двоих, стреляя налево и направо в злобных бандитов. В третьей части нас ждет больше автомобилей, а также разрешат управлять мотоциклами и катерами. Самого именитого конкурента в лице Grand Theft Auto: Vice City разработчики переплюнули, реализовав в своей игре возможность плавать. Все эти элементы геймплея часто чередуются и могут встретиться даже в рамках одной и той же миссии, что, конечно, является большим плюсом. Однако ничего инновационного, увы, мы не обнаружили.

ВЕРДИКТ

ДО GTA ДАЛЕКО



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Отличное визуальное оформление, разнообразные миссии, внушительный парк средств передвижения.

МИНУСЫ

Если вы сможете привыкнуть к управлению и не испугаетесь высокой сложности, то недостатков вообще не найдете.

Driv3r – яркий пример того, что красивая графика и громкое имя не всегда являются залогом успеха.



ТУПОЙ, ЕЩЕ ТУПЕЕ

ВРАГИ – МАЛЬЧИКИ ДЛЯ БИТЬЯ

Конечно, проблемы с управлением во время путешествий пешком были и в GTA, но там хотя бы прослеживались попытки их решить. Разработчики Driv3r поступили очень просто: сделали AI противника очень слабым. Бандиты не умеют вообще никак реагировать на ваши действия, разве что стреляют, если вы оказываетесь в поле их действия, а иногда (видимо, повинуясь генератору случайных чисел) выполняют перекаты, уходя от пуль. О преследовании попавшегося им на глаза главного героя речь не идет – они умеют лишь тупо стоять на месте. Впрочем, быть может, оно и к лучшему – окажись враги умными, игра стала бы еще более сложной, совсем непроходимой.

стрелки с многочисленными негодяями. Казалось бы, что еще нужно для полного счастья? Сиди и радуйся.

НИКОМУ НЕ ДВИГАТЬСЯ

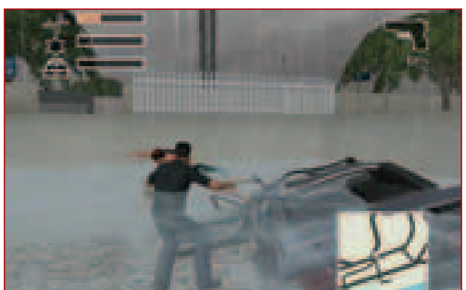
Но не тут-то было. Уже после второй миссии вы либо начнете громко материться, либо (но этот вариант менее вероятен) выкинете диск в открытое окно. Дело в том, что Driv3r – игра довольно сложная. И иногда она способна довести до белого каления даже самого уравновешенного геймера. Чтобы выполнить некоторые миссии, требуется поистине ангельское терпение. А если принять во внимание тот факт, что сохранение происходит автоматически в определенных точках, прохождение сюжетных уровней иногда превращается в чистое мучение. Делает свое черное дело и управление. Пока Таннер сидит в кресле автомобиля и преследует преступника, игра не вызывает никаких отрицательных эмоций. Но стоит выйти наружу и попытаться дойти до цели пешком, как герой превращается в неповоротливого истукана. А заставить его двигаться и поворачиваться в нужном направлении (не говоря уже о меткой стрельбе) весьма непросто.

РАДИ ЧЕГО ВСЕ ЭТО?

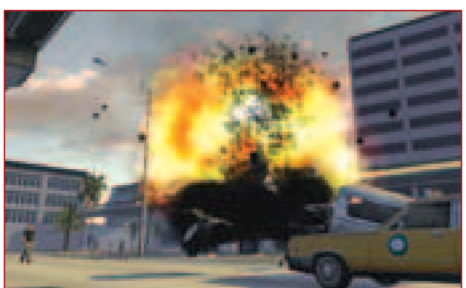
А вот графика действительно радует. Три огромных мегаполиса (Майами, Стамбул и Ницца) воссозданы с потрясающим вниманием к самым небольшим деталям. Разработчики утверждают, что при создании игры они пользовались реальными картами этих городов. Конечно, до полного воссоздания урбанистических пейзажей дело не дошло, но конкурентам, в особенности господам из Rockstar, стоит задуматься о визуальном качестве своих проектов. Вечерние и ночные миссии в Driv3r красивы настолько, что иногда хочется остановиться, выйти на берег океана и любоваться закатом. Модели машин – вообще отдельная песня. Блестящие бока полированных четырехколесных жеребцов, проносящихся мимо на бешеной скорости, завораживающе притягательны. Driv3r – одна из немногих игр, в которых автомобили – не просто средства передвижения, но и роскошь, портить которую неумелым вождением не хочется. Но уж если авария происходит, выглядит она не хуже, чем в первоклассных голливудских блокбастерах. Визг тормозов, удар, осколки стекла – в динамике эта картина смотрится просто восхитительно. Однако графический движок, при всем своем великолепии, не лишен недостатков. Парящие в воздухе грузовики и проходящий сквозь стены домов герой не портят общее впечатление, но для проекта такого класса глупые баги просто недопустимы.

В ДРУГОЙ РАЗ

Если полазить по просторам всемирной паутины, можно ознакомиться с самыми противоречивыми мнениями о Driv3r. Одни с пеной у рта доказывают, что это лучшая игра в серии, усиливая мощь своих высказываний дифирамбами о превосходной графике и динамичном геймплее. Другие клеймят позором разработчиков, потративших тридцать миллионов долларов на жалкую поделку, в которой не осталось и следа от славы и популярности предшественников. Нельзя сказать однозначно, в чей стан лучше податься, но факт остается фактом: из третьей части Driver не получился прекрасный лебедь, но и горькая судьба гадкого утенка ему не грозит. Подожди дизайнеры и программисты Refllections еще немного и доведи свое детище до нужной кондиции, результат мог бы стать совершенно иным. Но и в таком виде «ВодиЗа» (прошу прощения у читателей за вольный перевод) производит впечатление. Только в следующий раз создателям придется уделить больше времени и внимания своему творению. Иначе они рискуют загубить отличный сериал. И тогда гигантский бюджет уже не поможет. ■



Утопив машину в реке, можно преспокойно уплыть из-под носа у преследователей.



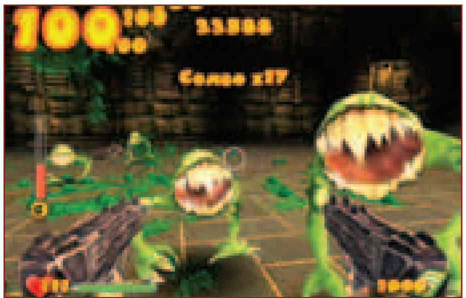
По-голливудски зрелищные взрывы не разочаруют даже самых требовательных геймеров.



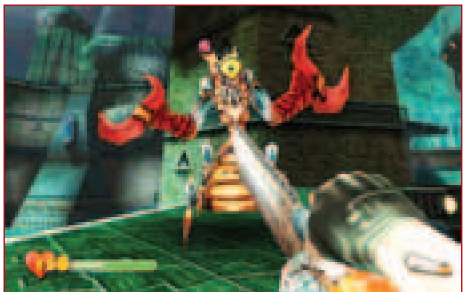
С таким стилем вождения машина вряд ли «доживет» до конца миссии. А часто глупая авария и вовсе приводит к провалу задания.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube ■ ЖАНР: FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ: Global Star ■ РАЗРАБОТЧИК: Climax
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

http://www.globalstarsoftware.com/serioussamnext



При ближайшем рассмотрении монстры оказываются несколько непривлекательными.



Новые враги не могут сравниться с великолепными творениями Croteam.



Целых три средства передвижения призваны наполнить геймплей скоростью и разнообразием. И часто это у них даже получается.

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

МЯСОКОМБИНАТ «СЭМ И КО.»

АЛИСА ЦВЕТОЧНАЯ
td@miranime.net

Ну, привет, девочка. Чего тебе надо от крутого дяди Сэма? Интервью? Для чего? «Страна Игр»? Что-то не нравишься ты мне, девочка... Ладно, так уж и быть, расскажу я тебе, что я думаю насчет новой крутой игры с моим крутым участием.

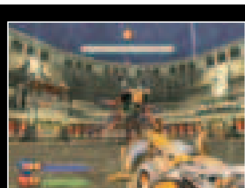
Так вот, в этой игре я снимаю свои крутые темные очки... Не смей меня перебивать! Какой, к дьяволу, сюжет? Нет такой буквы! Зато есть я, такой крутой и весь из себя полигональный... Что значит, не очень удачно размытые текстуры? Да я тебе сейчас всю физиономию размою, дура! Ты ничего в крутых играх не понимаешь! Главное – это то, что меня можно лицезреть в режиме widescreen, а не какие-то там поганенькие текстурки. Текстуры – это не круто. А я крут. Поехали дальше. Кстати, действительно поехали! Теперь у меня есть новые крутые тачки, на которых можно колесить по округе, уничтожая полчища врагов направо и налево. А враги-то, враги! Половина из них – старые знакомые, которых я кромсал еще с незапамятных времен. Камикадзе, понимаешь ты, камикадзе! Все любят камикадзе! Поэтому теперь на каждом уровне обязательно есть по пачке (а то и больше!) этих орущих безголовых уродцев! Как так, плохо? Да плевать на то, какие там враги, главное – то, что их достаточно! Десятки, сотни, тыщи! Какая разница, кто будет пушечным мясом? Не смей спорить, а то саму сейчас на мясо пущу!

И ведь как круто я это делаю! 12 видов оружия, слышишь, нимфетка лоликоновая? И патроны разные к ним! И рикошетные, и самонаводящиеся, и... Эй! Я не позволял тебе зевать! Как можно зевать, когда тут можно наворачивать такие крутые комбо из убийств?! И набивать себе кучу очков, получать золотые медали, открывать секреты! 40 с лишним уровней, понимаешь? И это тебе не какой-то там Египет – Древний Рим, феодальный Китай, Атлантида! Во как! Чуешь крутость, чуешь?! И крутые тачки у меня есть! И вдвоем можно проходить игру, с двоих стволов валить гадов... И еще и online-режим для восьми бойцов одновременно! Это ж не игра, а идеал, иде-ал, понимаешь, дурочка?

Кстати, сохраняться каждые две секунды мы тебе не дадим, да-да! Пользоваться будешь чекпойнтами – не все коту масленица. Будешь знать, что такое быть крутым Сэмом, да! Что ты говоришь? Прыжки над пропастями в FPS – зло? Ну... Ну, зло!.. Но ма-а-аленькое. И не крутое. И совершенное во имя великого добра, разнообразия геймплея, вот! Что значит, не разнообразит? Да... да это... Знаешь, мне не нравятся твои сиськи. Да-да! А ну пошла вон отсюда! Я принимаю только крутых журналистов! ■

ЗАМЕТКИ НА ПОЛЯХ

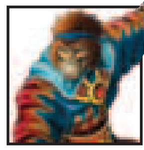
ТОЧКА ЗРЕНИЯ НЕКРУТОЙ ДЕВОЧКИ АЛИСЫ



Смена разработчика не пошла «Сэму» на пользу. Дизайны уровней не так впечатляют, как прежде; линейность игры доведена до абсурда: пока не возьмешь предмет (пусть даже и ненужный), не откроется единственная дверка из комнаты. Вездесущие камикадзе не дают вдоволь насладиться стрельбой из крупных стволов по здоровым мишеням. Эпизодически наблюдается «притормаживание». Подобные изъяны портят впечатление от довольно-таки неплохого геймплея.

ВЕРДИКТ

МЯСО ЕСТЬ – УМА НЕ НАДО!



5.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

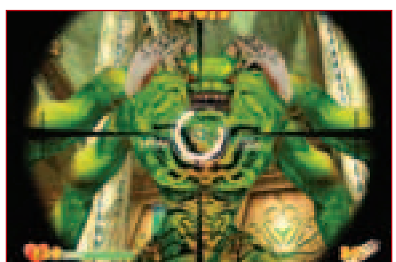
+ ПЛЮСЫ

Сохранена эстетика оригинала, не исчез и легендарный драйв! Целых три машинки. Мясо, много-много мяса!

– МИНУСЫ

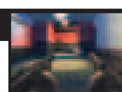
Убогая по современным меркам графика, невыразительный звук, местами нудный геймплей.

Консольный Serious Sam. Многое принесено в жертву безумному драйву, но именно за него мы и любим «Сэма».

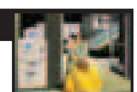


Но зачем Сэму снайперская винтовка?!

– ХУЖЕ, ЧЕМ
Timesplitters 2



+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Die Hard Vendetta



ДАЛЕКО НЕ ШЕДЕВР, НО И НЕ ПРОВАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: The Adventure Company (США), Dreamcatcher (Европа)
■ РАЗРАБОТЧИК: XXV Productions ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P 233 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.adventurecompanygames.com/tac/dark_fall/index.html

ОБИТЕЛЬ ТЬМЫ (DARK FALL: THE JOURNAL)

ВОКЗАЛ С ПРИЗРАКАМИ

АЛЕКСЕЙ АФАНАСЬЕВ
rotnroll@pochtamt.ru

Обычный человек, узнав, что его брат-архитектор отправился реставрировать заброшенный вокзал неподалеку от Лондона, только порадуется за родственника, получившего выгодный заказ. Главный герой приключенческой игры проклянет все на свете.

Потому что про чертову железнодорожную станцию уже много лет ходят странные слухи, с братом наверняка что-нибудь случится, а нестись на всех парах к проклятому месту и вызволять архитектора из беды придется именно ему. И еще попутно выслушивать пространные рассуждения призрака неизвестно откуда появившегося мальчика по имени Тимоти Пайк, постоянно выдающего свои соображения по поводу того, куда в первую очередь стоит пойти и что сделать.

Впрочем, простора для пеших прогулок в «Обители тьмы» не так уж и много. Станционные платформы, четырехэтажная гостиница да стоящий неподалеку сарай – вот, собственно, и все игровое пространство. Предметов тоже немного – десятка полтора, не более. Собеседников же просто нет – все они превратились в призраков и общаются с главным героем лишь посредством телефонов и записок. Проще говоря, «Обитель тьмы» есть некое подобие культового Myst: набор комнат с предметами и местами для их использования. Но в этом-то и состоит талант дизайнеров из XXV Productions – даже на такой скудной основе они умудрились создать настоящий живой мир (как абсурдно ни звучало бы это определение применительно к вымершему вокзалу), с отличным сюжетом, внятными и логичными головоломками и потрясающей атмосферой. Я не уже помню, когда в приключенческих играх мне было по-настоящему страшно. А «Обитель тьмы» страху нагоняет – будь здоров.

Тут, правда, стоит заметить, что впечатление от атмосферы портит локализация. Точнее, даже не сама локализация (тексты-то переведены вполне достойно), а артисты, работавшие над озвучкой... От голоса парнишки Тимоти после пары минут игры натурально хочется лезть на стену. С остальными персонажами дело обстоит лучше, но на отдых для ушей все же не надейтесь. Впрочем, люди, закаленные ежедневным просмотром латиноамериканских сериалов, скорее всего, стоически перенесут актерские рулады. Всем прочим придется напрячься.

В целом же, игра – далеко не худший представитель вымирающего жанра квестов. Выглядит немного несовременно – динамики никакой, экшн-элементы отсутствуют, диалогов нет, картинка статична и двухмерна – но для ценителей жанра со стажем все это, скорее, достоинства, чем недостатки. Именно на эту аудиторию и делалась ставка, только такие игроки смогут оценить «Обитель Тьмы» по достоинству. ■

ВЕРДИКТ

СТАРАЯ ШКОЛА



6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

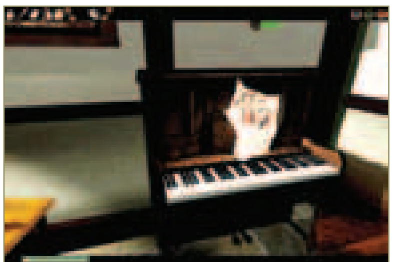
+ ПЛЮСЫ

Интригующий, хотя и немного банальный, сюжет, интересные и логичные головоломки, великолепная мистическая атмосфера.

– МИНУСЫ

Посредственная озвучка локализованной версии, морально устаревшая двухмерная графика, небольшое количество локаций.

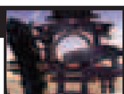
Несмотря на все недостатки, игра является лучшим подарком для поклонников квестов в духе Myst.



Сыграйте на пианино – и вы приблизитесь к победе!

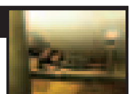
КОРОЧЕ, ЧЕМ

Myst III: Exile



ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ

The Egyptian Prophecy

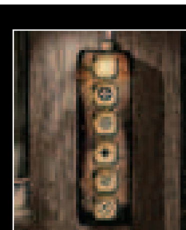


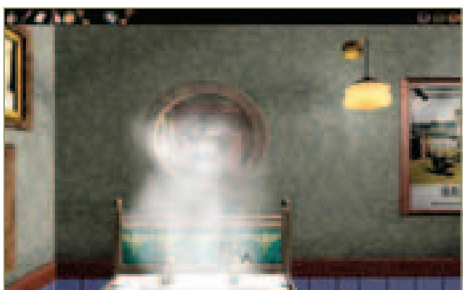
ХОРОШИЙ ВЫБОР ДЛЯ ИЗГОЛОДАВШЕГОСЯ КВЕСТОМАНА.

ДВЕНАДЦАТЬ РУННЫХ ИМЕН

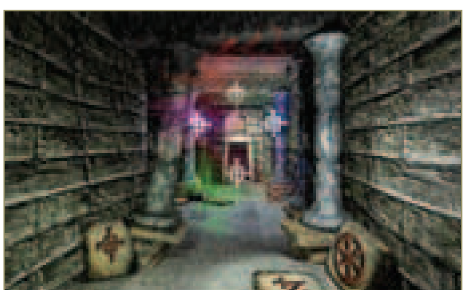
НАЖМИ НА КНОПКУ – ПОЛУЧИШЬ РЕЗУЛЬТАТ

Одна из сильных сторон игры – головоломки. Здесь вам не придется играть в «пятнашки» на время или искать комбинацию переключателей, которая откроет нужную дверь где-нибудь за тридевять земель. Все гораздо логичнее. Нужно отгадать пароль компьютера, руководствуясь гастрономическими предпочтениями его владельца, сопоставить внешний вид рун с их названиями... Эти головоломки тоже сложны, но намного более жизненны, чем в большинстве подобных игр.

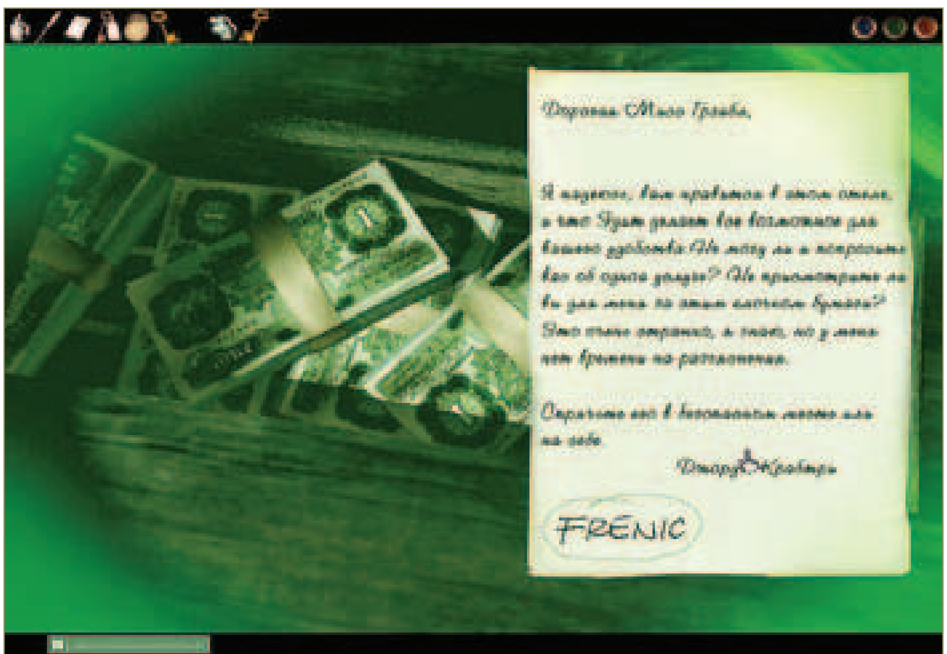




Пустив горячую воду, сквозь пар в зеркале можно увидеть название одной из рун.



Щелкнув на руны в нужном порядке, вы попадете в зал, где томится брат главгероя.



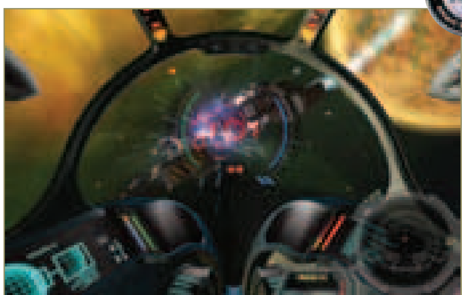
Зеленоватое свечение – не последствие белой горячки, а эффект от специальных очков, позволяющих видеть потусторонние явления. Очки нужны для обнаружения тайника, в котором призрак спрятал важную записку.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Enlight Software (США), Deep Silver (Европа)
■ РАЗРАБОТЧИК: Egosoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://x2.media2000.ru



Случайно выстрелив в нейтральный корабль, вы рискуете нажить большие проблемы.



Одному истребителю ничего не светит.
Но авианосец вмещает сотню «самолетиков».



Графика, может быть, и не поражает воображение, но уж точно радует глаз. За это приходится расплачиваться – игра часто тормозит. Особенно это неприятно во время красивого, но опасного боя.

X2: УГРОЗА (X2: THE THREAT)

СТАРЫМИ ДОРОГАМИ К БОГАТСТВУ

PANTHERCLAW
pantherclaw@gameland.ru

Чистый экшн Freelancer хоть и не имел какой-либо заметной экономической системы, зато доставлял удовольствие даже самым преданным поклонникам Elite.

Правда, злопыхатели утверждали, что игра привлекла любителей жанра по причине безрыбья – на рынке просто не было конкурентов. За исключением, пожалуй, серии X, да и то на вверенной ей территории было не все в порядке.

Так, перед выходом второй части разработчики «пугали» нас возможностью зарабатывать на жизнь пиратством – захватом и продажей вражеских кораблей и грузов, заказными убийствами и грабежом станций противника. Подобные высказывания звучали на редкость кощунственно в устах демиургов, подаривших публике такой экономический космосимулятор, как X – Beyond the Frontier.

ПУТЬ ТОРГОВЦА

Разработчики слукавили. Вы начинаете игру на маленьком истребителе и с тысячей «кредитов» на банковском счету. Этих денег не хватит даже на новый лазер. Игрока, вздумавшего начать свою военную карьеру на базовом корабле, ставят на место в рекордно короткие сроки – в две-три секунды. Именно столько времени достаточно любому пирату, чтобы отправить хлипкий кораблик на металлолом.

Начинать приходится с торговли. Все просто – нужно дешево купить товар на одной космической станции и дорого продать его на другой. Правда, через какое-то время первая станция определит востребованность своего товара и резко поднимет на него цену, а вторая будет покупать привозимый вами груз за бесценок по причине переполнения склада. В мощнейшей экономической системе учтены многочисленные факторы при определении стоимости товаров. Так, начавшаяся война повлечет резкое повышение цен на оружие и все компоненты, необходимые для его изготовления, открытие в секторе нового завода породит спрос на ресурсы, а уничтожение пиратской базы положительно скажется на всей торговле в целом.

Если вспомнить, что в игровой вселенной теперь находится свыше сотни областей, взору открывается радостная любому поклоннику экономических симуляторов картина. Предпринимателям есть где развернуться: можно покупать дополнительные корабли и, управляя ими, торговать удаленно. Надоел микроконтроль? Процесс автоматизируется дорогущим программным комплексом.

ПУТЬ ПРОМЫШЛЕННИКА

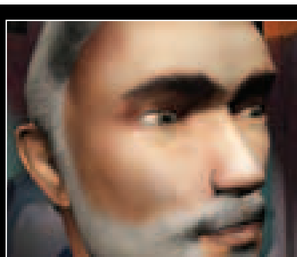
Сколотив на торговле приличный капитал, вы можете вложить деньги в биз-

ИЩЕМ РАБОТУ

КАК СКОЛОТИТЬ НАЧАЛЬНЫЙ КАПИТАЛ?

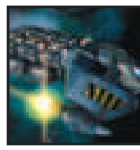
Начинается все с того, что вас освобождает из тюрьмы представитель серьезной корпорации. Зачем? Узнаете позже. В основном, из скриптовых сценок. Сюжет не привязывает вас к себе, но позволяет быстро встать на ноги.

Задания можно получать на станциях: просто чаще читайте на станциях доски объявлений. Чтобы найти хорошую работу, нужно обладать высокими рейтингами (вот они – элементы RPG!) и иметь в распоряжении корабль соответствующего класса.



ВЕРДИКТ

«ЭЛИТНЫЙ» КОСМОС



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

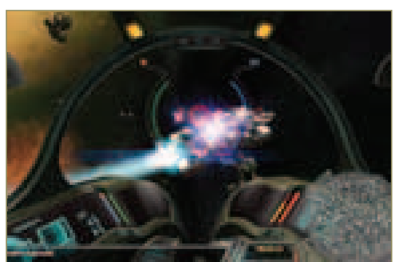
+ ПЛЮСЫ

Мощная экономическая система, большой выбор оружия и припасов, огромный мир. И СВОБОДА!

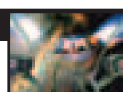
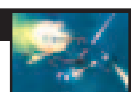
– МИНУСЫ

Неудобный интерфейс, туповатый искусственный интеллект. Зарабатывать деньги поначалу тяжело и нудно.

Игра порадует всех любителей торговли и космических сражений, если они смогут преодолеть ее недружелюбие к новичкам.



Решил стать пиратом.
Первая жертва найдена!

НА УРОВНЕ		РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ	
X: Beyond the Frontier		Freelancer	

СРАВНИВАТЬ ИГРУ С ELITE – КОЩУНСТВЕННО. X2 – ПРОСТО ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ КОСМОСИМОВ.

МОЙ МАЛЕНЬКИЙ КОСМИЧЕСКИЙ ФЛОТ…

ЭТО ЕЩЕ И СТРАТЕГИЯ!



Игрок может создать воистину огромную армаду. В вашем распоряжении не менее семи десятков различных кораблей (авианосцев, крейсеров, эсминцев и истребителей), масса оружия, включая ракеты, ионные излучатели и лазеры, а также всяческие «подлости», вроде мин и боевых дронов. И управлять своим флотом не так уж и сложно, хотя набор команд невелик. Только не прикидывайте, сколько это все стоит. Плохо станет!

нес, построив космическую станцию на планете. В результате у вас появится возможность обзавестись и простой рудной шахтой, и заводом, выпускающим оружие, и даже «приютом блаженства», где собираются наркоманы. Обеспечив станцию необходимыми ресурсами, просто забирайте с нее готовый товар. Мануфактуру можно защитить лазерными установками и парой истребителей. Хорошо бы еще привязать к ней торговый кораблик (пусть он сам закупает ресурсы) и выставить приемлемые цены на товар, заинтересовав других торговцев в его закупке. В идеальном случае, станция будет работать автономно, а вам останется только радоваться постоянному пополнению денежных средств.

Вот только стоить это все будет столько, что никакие золотые горы, производимые мануфактурой, не окупят всех затрат на ее содержание. Так что придется экономить, например, на охране (эсминец значительно дороже лазерной башни) и на кораблях (не гнушайтесь возить свои же грузы).

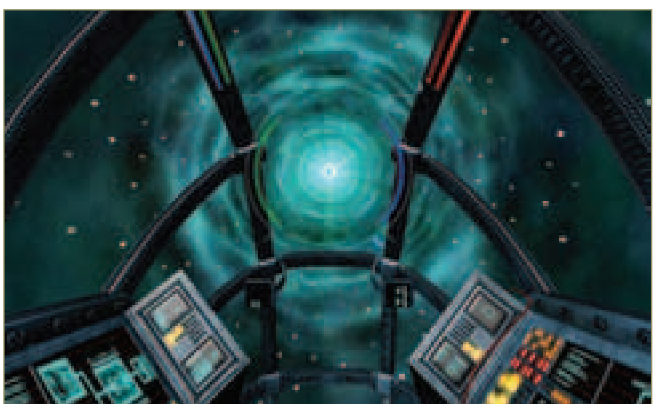
ПУТЬ СОЛДАТА

Только по-настоящему богатый игрок может позволить себе войну. Покупка и снаряжение крейсера требуют огромных расходов, вооружение авианосца и сотни истребителей не окупают себя никакими славными победами, а уничтожение пиратов не восполняется наградами, которые полагаются за их головы.

Бои в космосе достаточно сложны: сдержать в одиночку серьезную группировку противника невозможно, необходимо брать подмогу, за которую отвечает AI. Компьютеру же при желании можно отдать управление турелями, да и вообще всем кораблем. А вы, пока он воюет, следите за своей финансовой империей!

ПУТЬ СТРАННИКА

Космос красив. Космос огромен. Egosoft смогли создать действительно красивую, реалистичную, живую вселенную. Вы всегда сможете определить расовую принадлежность корабля по его виду. Находясь внутри станции, вы будете слышать объявления вроде «продается квартира недалеко от доков». Передвигаясь по бесконечным просторам космоса, вы сможете заниматься любыми делами. Но помните, X2 – проект для терпеливых людей. Встать на ноги и уделить внимание наиболее интересному для вас элементу геймплея очень сложно. Свобода появится, лишь когда у вас будет много денег. Но ведь за это мы и любим эту серию, верно? ■



Какой же космический симулятор да без межпространственных тоннелей! Готовимся к прыжку через врата.

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

http://www.nintendo.com

F-ZERO GP LEGEND

ОСТРЫЕ УГЛЫ БУДУЩЕГО

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Футуристичные гонки по кругу – уже давно не новость для искушенных геймеров. Но F-Zero славится невероятной скоростью (до 1300 км/ч), лихо закрученными трассами и классическим аркадным музыкальным сопровождением. На GBA это уже второй проект серии, однако если F-Zero: Maximum Velocity считают слегка улучшенным портом со SNES, то новая игра в этой удивительной вселенной может по праву считаться оригинальной.

Основа всех F-Zero – это турнир гран-при с жесткими дорожными условиями. На имеющемся сверхскоростном болиде вам придется лавировать в тумане, объезжать мины и подпрыгивать на барьерах, стараясь не вылететь с трассы. Каждый автокар имеет энергетический потенциал, по окончании которого машина взрывается. В F-Zero: GP Legend энергия – не просто «жизнь» болида, она также нужна для использования бустера, мгновенно увеличивающего скорость до максимума.

Игра многое позаимствовала у старшего собрата – F-Zero GX, вышедшего на GameCube. Например, оригинальный Story Mode, где у каждого из восьми персонажей есть собственная сюжетная линия. Все миссии, правда, ограничиваются катанием по трассе наперегонки, а диалоги, сопровождаемые мини-комиксами, доходят до абсурда. Так, играя за Captain Falcon, вы получите задание «доехать до магазина и купить молока», которое сводится к тому, что нужно... обогнать продавца.

Из новинок также следует отметить возможность выбора между хорошим ускорением и максимальной скоростью с помощью специального ползунка. Накинул на разгон – потерял в скорости, и наоборот. После предварительного изучения трасс можно с точностью до миллиметра определить необходимое соотношение.

Двойное нажатие L или R генерирует некое отталкивающее поле, что позволяет отбросить зарвавшегося противника на энергетический барьер, а то и вообще выкинуть с трассы. К сожалению, из-за высоких скоростей такая возможность редко вспоминается, хотя она с точки зрения тактики весьма интересна.

Чтобы продлить жизнь игре, разработчики ввели несколько секретных машин и три режима, один из которых предлагает аж 48 миссий на время прохождения разных треков на произвольных болидах. И этот режим гораздо интереснее и сложнее, чем тот же Story Mode.

Самый ужасный недостаток заключается в том, что уже через час игры начинают болеть пальцы. Учитывая, что для ускорения надо постоянно жать кнопку A, а для бустера L+R, то удержать в руке вилку после парочки турниров вам будет непросто. Впрочем, когда это останавливало геймеров? ■

ВЕРДИКТ

ГОНКИ В КАРМАНЕ



7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Несколько режимов игры, включая Story Mode и парочку секретных. Красивый экшн, сдобренный красивыми комиксами.

МИНУСЫ
Слишком мало нового, никакого графического прорыва, после часа игры болят средние и большие пальцы рук.

Если вы пропустили F-Zero: Maximum Velocity или F-Zero GX, то игра станет для вас настоящим сюрпризом.



Первое место – это почет, слава и открытые секреты.

НУЛЕВЫЕ ГОНКИ

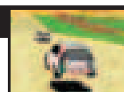
В НЕ СТОЛЬ ОТДАЛЕННОМ ПРОШЛОМ НАШЕГО БУДУЩЕГО...



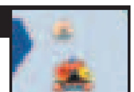
Серия F-Zero ведет свой отсчет с одноименной игры для платформы SNES, вышедшей аж в 1990 году. Она использовала легендарный Mode7 для отображения трехмерной графики, чем и поразила играющую общественность. Затем последовал выход игры на аркадных автоматах, а также на N64, включая экзотический N64DD. С появлением GBA и GC серия обрела вторую жизнь. В F-Zero GX впервые появились новые режимы и функции, которые частично перешли и в F-Zero: GP Legend.



ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ
GT Advance 2



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
F-Zero: Maximum Velocity



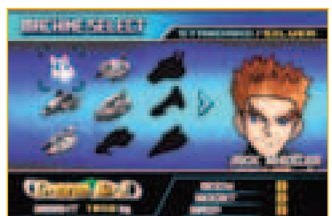
ДВА ЧАСА ИГРЫ F-ZERO: GP LEGEND РАВНОЗНАЧНЫ БАНКЕ ADRENALINE RUSH ИЛИ RED BULL.



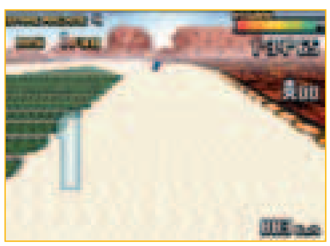
Комиксы, сопровождающие Story Mode, ничем особенным не выделяются. Ну разве что дизайном персонажей и весьма идиотическими диалогами.

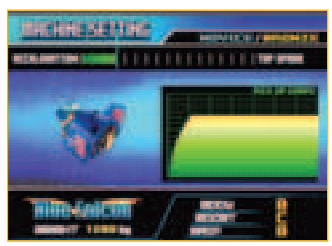


Туман, похожий на обман, отлично тренирует память – научишься не промахиваться.



Вот он, этот главный герой гражданской наружности. На новеньком Dragon Bird.





■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, PC ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** TDK Mediactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Steel Monkeys
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6

CORVETTE

ИСТОРИЯ В ДВИЖЕНИИ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Создавать игры, посвященные одной марке автомобилей, пытались уже многие, а вот ограничиться только одной моделью? На такое решались только создатели Ferrari F355 Challenge из Sega. Но у разработчиков Corvette был большой козырь в руках, машината у них – не одна. Есть множество вариантов этой модели, начиная с самой первой, 1953 года выпуска.

К сожалению, Corvette вышел совсем не такой гениальной игрой, как Ferrari. Он даже на недавний Ford Racing 2 не тянет. У игры есть стандартный набор основных режимов. В многопользовательском могут погонять до двух человек через splitscreen, либо же до шести (по сети). В режиме карьеры вам предстоит изучить всю историю автомобилей Corvette. Он делится на этапы, каждый из которых посвящен определенной модели, и вам дают возможность ездить только на ней. И, наконец, аркада. Здесь, в отличие от карьеры, можно кататься на нескольких машинах одного класса. К примеру, на Corvette с 1997 по 2003 год. Ведь, по сути, в этот промежуток времени машина-то была одна и та же, чуть меняя свои очертания.

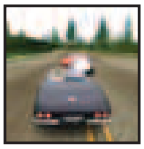
Вот, собственно, и все. Игра проходится за пару вечеров. Из-за аркадной физики и довольно туповатого AI играть в нее довольно скучно. Единственное, что спасает Corvette, это весьма качественный дизайн многих трасс. Одна из них, к примеру, состоит из куска городской улицы с крутыми поворотами и фрагмента гоночного овала с бэнкингом (скоростной поворот с наклоном). Так что первое время ездить интересно – хочется узнать, чего еще нам приготовили разработчики.

Была бы к таким трассам отличная графика, можно было бы простить игре и незамысловатость физики, и отсутствие добротного режима карьеры. Но и здесь нас ждет заурядность. Графика и не хороша, и не плоха. Она обычна. Если бы игра вышла во времена четвертого NFS, графику бы признали очень хорошей, а сейчас – ничего особенного.

Как, в общем-то, и вся игра. ■

ВЕРДИКТ

ИГРАБЕЛЬНО

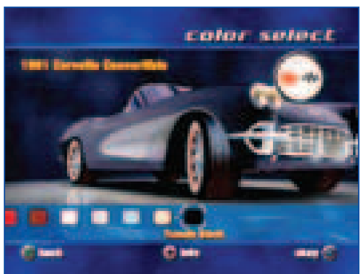


5.5

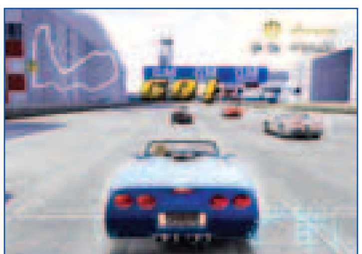
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

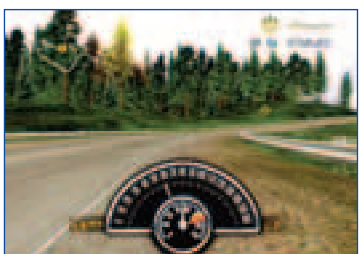
Просто очередная гонка. Со средней графикой, сносным игровым процессом, глупым AI и всеми Chevrolet Corvette, начиная с 1953 года. Нет совершенно ничего оригинального.



Один из самых красивых «Корветов» за всю их 50-летнюю историю.



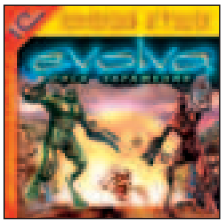
Многие трассы в игре очень неплохо спроектированы.



Вида из кабины нет, зато есть стилизованная приборная панель.

ДАЙДЖЕСТ

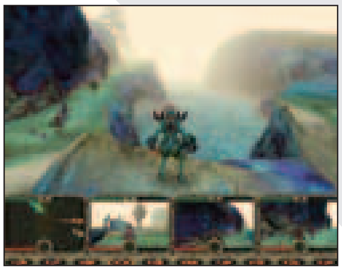
EVOLVA: РИСК ЗАРАЖЕНИЯ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Evolva
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Computer Artworks
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 233 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru

Резюме: Эволюция по Дарвину в рамках отдельно взятой компьютерной игры.





Человек произошел от обезьяны. А от кого произошли солдаты будущего, наделенные невероятными сверхспособностями? Разработчики Evolva предлагают свою версию событий. Вы играете в резвый 3D-экшн, сражаетесь с пришельцами, выполняете задания и одновременно контролируете процесс развития подопечных, скармливаете им подходящие гены и выбираете, в каком направлении стоит эволюционировать. Российская версия так же хороша, как и заокеанская: тексты в окошках меню смотрятся как влитые, на буквы шрифтов любо-дорого смотреть, а приятная на слух озвучка разнообразит призывные рыки «генохантеров». ■

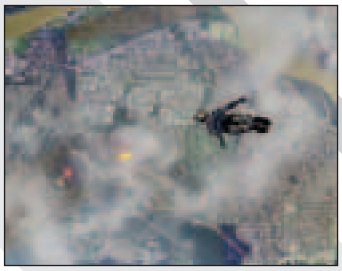
MDK2 ARMAGEDDON



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
MDK2 Armageddon
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
BioWare
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 200 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru

Резюме: Увлекательный экшн с обаятельными персонажами. Культовая в свое время игра.





Разработчики из Bioware известны как авторы популярнейших ролевых игр Baldur's Gate и Neverwinter Nights. MDK2 раскрывает в них новые таланты: демиурги сотворили интересный, разносторонний и непошлый экшн, который и сейчас не потерял своей привлекательности. История о том, как космический уборщик, шестилапый пес и безумный ученый спасают планету, производит самое положительное впечатление и воспринимается на ура. К сожалению, локализация не дотягивает до уровня оригинала: если сама игра запредельно хороша, то озвучка всего лишь «неплоха», а тексты «несколько неудачны». ■

ВОИН ПОДНЕБЕСНОЙ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Meteor, Butterfly and a Blade
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
Interserv
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.russobit-m.ru

Резюме: Заковыристый китайский 3D-action с литературным прошлым.





Компания «Руссобит-М» локализует у нас уже третью игру, созданную в самой населенной стране мира. Первые два проекта принадлежали к жанру ролевых игр, а новинка происходит из рода потомственных 3D-action. Игрок сможет почувствовать себя в роли центрального персонажа романа популярного китайского писателя Гу Лонга. Отважному герою предстоит выполнить опасное задание, «найти себя» и сразиться с тысячами профессиональных бойцов. Похвалить работу локализаторов не получится, но и ругать их не за что. В динамичном экшне текста было мало, и переводчики с ним справились, а озвучки как не было в оригинале, так нет и в русской версии. ■

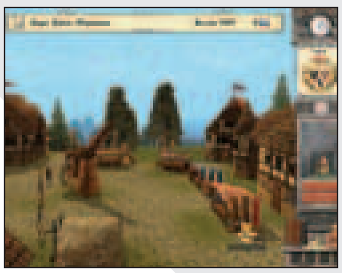
ЕВРОПА 1400: ГИЛЬДИЯ GOLD

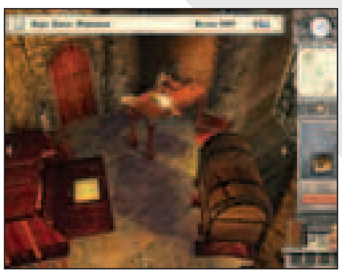


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Europa 1400: The Guild Gold
ЖАНР:
strategy
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
4Head Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 400 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/prince_of_qin

Резюме: Почти исторический симулятор жизни и деятельности горожанина в средневековой Европе.





Оригинальная версия «Европы 1400» уже полюбилась отечественным игрокам. Многие по достоинству оценили, насколько кропотливо и точно в ней была воссоздана повседневная жизнь средневекового городка, какие огромные возможности открывались перед молодым ремесленником, чиновником или священником. Недавно компания «Руссобит-М» выпустила «золотое» переиздание проекта, в которое, помимо самой «Гильдии», вошли новые сценарии, карты и персонажи. Локализация хороша по всем статьям, и пусть вас не смущает слово «симмулятор» на обложке – это лишь опечатка, досадное недоразумение. Сама игра чудо как хороша. ■

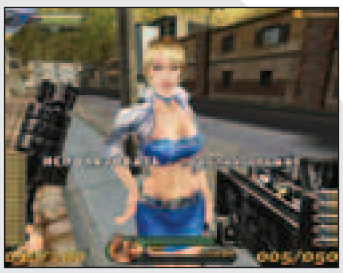
NITRO FAMILY



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Nitro Family
ЖАНР:
FPS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Delphieye
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 700 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com

Резюме: Адреналиновый шутер от первого лица, воспевающий ценности семейной жизни.





Nitro Family – продолжатель дела Serious Sam, самого безбашенного FPS последних лет. Пусть сюжет игры не станет ни для кого откровением, но сотни прущих напролом врагов верхом на бешеных свиньях придутся по душе ценителям «мясных» шутеров. В игре реализована уникальная система использования двух видов оружия одновременно, а за жонглирование подброшенными в воздух врагами движок насчитывает комбо и начисляет бонусы. Локализация в меру хороша: и актеры не переигрывают, и шрифты подходящие, и тексты неплохи. Однако некоторые надписи, особенно в интерфейсе, остались на английском языке. ■

PAINKILLER КРЕЩЕНЫЙ КРОВЬЮ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Painkiller
ЖАНР:
FPS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
People Can Fly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1,5 ГГц, 384 Мбайт RAM, 3D-уск.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://www.akella.com

Резюме: Разудалый FPS с шикарной графикой и отличным физическим движком.







Главный герой Painkiller, Дениел Гарнер, погибает в автокатастрофе еще во вступительном ролике. Тут игра и закончилась бы, но «кто-то наверху» решил сделать герою неординарное предложение. Гарнер должен стать «чистильщиком», наемником Господа в преисподней, которому вернут жизнь, если он избавит мир от четырех приспешников Сатаны. Дениел рад стараться: на протяжении двух десятков уровней он увлеченно кромсает нечисть из дюжины различных видов оружия. Painkiller принципиально отличается от шутеров нового поколения; игра возвращает нас к истокам жанра, во времена Doom и Quake. Уровни «Крещеного Кровью» набиты сотнями неразумных, но смертельно опасных монстров, каждый из которых тянет костлявые руки к горлу протагониста. Раскидывать эту мерзость на редкость увлекательно, благодаря необычной физической модели: трупы чудно разлетаются, размахивая конечностями и оставляя на стенах кровавые пятна. Да и во всем остальном игра выполнена на современном уровне, и тем более приятно, что локализаторы из «Акеллы» очень ответственно подошли к выполнению своей работы. Игра переведена настолько профессионально, что кажется, будто она изначально разрабатывалась для русской аудитории. Пример для подражания. И наш выбор! ■

Андрей «Anry Seagull» Дронин seagull@rambler.ru

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 7650	70502290096
Nokia N-Gage	70502310096
Nokia 3600	70502140096
Nokia 3650	70502150096

CASPIAN MONSTER

■ **Разработчик:** Raydac Research ■ **Жанр:** action

Неплохой представитель скролл-шутеров от петербурских разработчиков. Классический игровой процесс, под стать ему и сюжет: террористы похитили секретный экраноплан «Каспийский монстр», вооруженный самым современным оружием, но вам удалось проникнуть на их базу и угнать это чудо техники. Задача игрока – пройти от базы к открытому морю через три уровня, нашпигованных вражеской техникой и минами. Вооружение состоит из автоматической пушки и двух видов ракет: самонаводящихся и неуправляемых. Первые автоматически выбирают цель и рассчитывают свою траекторию, а вторые, как и положено, летят по курсу экраноплана и очень полезны для своевременного разрушения мостов, врезаться в которые противопоказано. Хорошо реализовано управление: направление полета задается соответствующими клавишами – 4, 6, 2, 8; центральная кнопка – стрельба; при коротком нажатии 0 – пуск неуправляемой ракеты, при длительном – самонаводящейся. Если в зоне досягаемости нет цели, то самонаводящаяся ракета не будет выпущена. Отмечу приятную графику и оригинальный подход к озвучке – в качестве звукового оформления используются фортепьянные звуки. Игра показалась достаточно сложной и способной увлечь соскучившихся по скроллерам игроков. ■








MOBILE CHASE

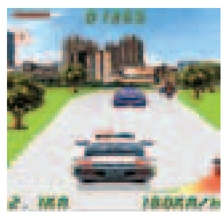
■ **Разработчик:** Raydac Research ■ **Жанр:** racing

Вторая в нашем сегодняшнем обзоре игра от петербургской компании. Упоминаю об этом не просто так. Похоже, использование фортепьяно для озвучивания – их фирменный знак. Не скажу, что мне так уж импонирует слышать вместо звука выстрела, взрыва или столкновения чистую ноту, но – необычно и мило. В Mobile Chase нам предстоит выступить в роли отважного копа, получившего сообщение об ограблении банка и бросившегося в погоню за преступниками. Управляя полицейской машиной, необходимо догнать фургон негодяев и, стреляя в него, заставить остановиться. Сделать это непросто, потому как на дороге жуткий трафик, постоянно попадаются лужи, снижающие управляемость, и ящики, столкновение с которыми приводит к повреждению автомобиля. Как, впрочем, и вообще любое столкновение, будь то другая машина, дерево на обочине или стена тоннеля. Всего дается три «жизни», полоска «здоровья» уменьшается в зависимости от того, с насколько серьезным препятствием столкнулись (стена тоннеля – мгновенная смерть). Лично мне догнать грабителей так ни разу и не удалось. Забавно выглядит стрельба – из правого окна авто высовывается напарник, который и ведет огонь. Палить можно во что угодно, но, насколько я понял, за «убийство» невиновных снимают очки. А вот за что их начисляют – непонятно. Такая вот претензия к встроенной помощи – можно было бы и объяснить игроку правила подробнее. В целом же – симпатичная и интересная игра. ■

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 7650	70302290096
Nokia N-Gage	70302310096
Nokia 3600	70302140096
Nokia 3650	70302150096



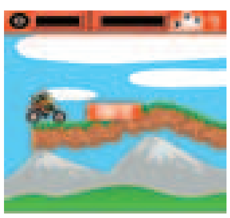
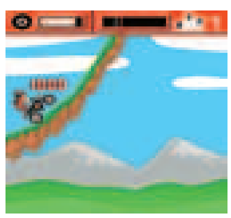
Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	68902010096
Nokia 6200	68902180096
Nokia 6100	68902170096
Nokia 3200	68902320096
Nokia 7250i	68902280096
Nokia 6650	68902240096
Nokia 7650	68902290096
Nokia N-Gage	68902310096
Nokia 3595	68902130096
Nokia 7250	68902270096
Nokia 3300	68902020096
Nokia 3600	68902140096
Nokia 6220	68902190096
Nokia 5100	68902160096
Nokia 8910i	68902300096
Nokia 3530	68902070096
Nokia 6600	68902220096
Nokia 3650	68902150096
Nokia 6610	68902230096
Nokia 7210	68902260096
Nokia 3510i	68902050096
Siemens S55	68904140096
Siemens SL55	68904200096
Motorola T720	68901040096

MOTO MANIACS

■ **Разработчик:** Morpheme Ltd ■ **Жанр:** racing

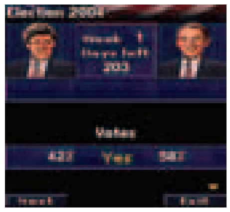
Эту игру можно было бы назвать симулятором мотокросса, если бы не юмористическо-аркадный подход разработчиков ко всему: графической реализации, дизайну уровней, и, главное, физике байков. На ум приходят ассоциации с «Трекманией», ибо игровой процесс практически идентичен. Только если там надо было всеми силами стараться не вылететь с трассы, то в Moto Maniacs наша первая задача – удержаться в седле. А это просто катастрофически сложно, доложу я вам. Каждый уровень буквально весь состоит из ухабов, ям, крутых подъемов, трамплинов и пропастей. Мотоцикл колбасит просто зверски. Наш гонщик умеет не только газовать и тормозить, но и становиться «на козла» или, наоборот – прижиматься к рулю. В долю секунды надо принять верное решение и нажать правильную кнопку, иначе – кирдык и невосполнимое отставание от соперников. Если у вас хватит терпения научиться управляться со столь капризным средством передвижения и даже выигрывать заезды, то Moto Maniacs покажет прочие свои прелести: чемпионат, начисление призовых очков за выполнение трюков и полноценный редактор уровней! Такое раздолье в мобильной игре встречается не часто. Рекомендуется настойчивым, не отступающим перед трудностями экстремалам. ■

ELECTION 2004

■ **Разработчик:** Lunagames ■ **Жанр:** strategy

Игра посвящена грядущим выборам президента США этим летом. И хотя она текстовая (но при этом отлично нарисована), на описание и перечисление заложенных возможностей и приколов легко уйдет журнальная страница. Нам предстоит участвовать в теледебатах с конкурентом, вербовать по всей стране сторонников, тратить деньги на агитацию, распределять бюджет, формировать предвыборную программу, следить за ходом кампании и массой других дел. Впечатляет список приемов «черного пиара» – тут и подкуп избирателей, и подделка документов, и компрометирующие фото, и копание в прошлом соперника с целью добычи «жареных» фактов, и прочее, и прочее, и прочее. Два самых интересных момента – теледебаты и реагирование на свежие новости. Во время первых придется выбирать ответы на поставленные вопросы с учетом собственной программы и интересов избирателей. Как прокомментировать новость о том, что Ливия потопила у своих берегов наш танкер? Объявить войну или предпочесть дипломатию? А вот русские продают ядреную бомбу. Восстановить против них весь мир или купить себе эту опасную игрушку? В чувстве юмора разработчикам не откажешь. Конечно, нам гораздо интереснее было бы играть во что-то подобное, но по мотивам отечественных реалий, где хоть что-то близко и понятно. Однако, учитывая невозможность появления русской игры на тему выборов президента, Election 2004 представляется мне очень достойным кандидатом для покупки. Она займет у вас не пару часов и даже не несколько дней. Согласитесь, не часто выпадает шанс стать хоть и виртуальным, но президентом США, имея на счету всего два доллара. Настоятельно рекомендуется игрокам, владеющим английским языком. ■



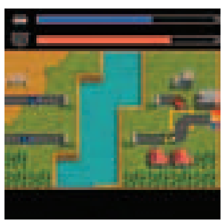
Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

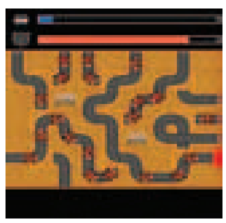
Nokia 3100	69902010096
Nokia 6200	69902180096
Nokia 6100	69902170096
Nokia 3200	69902320096
Nokia 7250i	69902280096
Nokia 6650	69902240096
Nokia 7650	69902290096
Nokia N-Gage	69902310096
Nokia 7250	69902270096
Nokia 3300	69902020096
Nokia 3600	69902140096
Nokia 6220	69902190096
Nokia 5100	69902160096
Nokia 3650	69902150096
Nokia 6610	69902230096
Nokia 7210	69902260096
Samsung C100	69906060096
SonyEricsson T610	69905030096
SonyEricsson Z600	69905060096
Motorola T720	69901040096

TRAFFIC JAM

■ **Разработчик:** Handy Games ■ **Жанр:** logic

Действительно ядерная смесь головоломки и аркады. Гениально простой геймплей навевает воспоминания о старой игре, где задачей игрока было строительство железных дорог с целью правильно соединить депо и вокзалы одного цвета. В Traffic Jam дороги уже построены, игрок только меняет нажатием соответствующей клавиши на телефоне направление поворотов так, чтобы красные, синие и желтые машинки могли проехать к пунктам назначения того же цвета. После старта автомобили начинают заполнять улицы, создавая нешуточные пробки, причем время на прохождение уровня ограничено. С каждым уровнем количество поворотов увеличивается, а отведенное время уменьшается. Всего в игре 33 уровня, и после десятого начинается сущий дорожный армагеддон. Вам потребуется призвать на помощь все свои способности концентрироваться и быстро соображать. За каждый правильно добравшийся автомобиль выдаются призовые баллы, за каждый неправильный – их снимают. По окончании уровня также учитывается скорость, с которой вам удалось решить поставленную задачу. Очень хорошая игра. Однако я бы не стал ее рекомендовать владельцам телефонов с маленьким экраном и тесно расположенными клавишами. ■







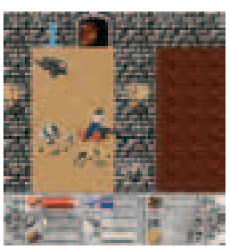
Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	56002010096
Nokia 6200	56002180096
Nokia 6100	56002170096
Nokia 3200	56002320096
Nokia 7250i	56002280096
Nokia 6650	56002240096
Nokia 7650	56002290096
Nokia 3595	56002130096
Nokia 7250	56002270096
Nokia 3300	56002020096
Nokia 6220	56002190096
Nokia 5100	56002160096
Nokia 8910i	56002300096
Nokia 3530	56002070096
Nokia 6600	56002220096
Nokia 3650	56002150096
Nokia 6610	56002230096
Nokia 7210	56002260096
Nokia 3510i	56002050096
Siemens S55	56004140096
Siemens C60	56004050096
Siemens MC60	56004110096
SonyEricsson T610	56005030096

HADES

■ **Разработчик:** Triacom Entertainment ■ **Жанр:** RPG

Гадес, ужасный бог Преисподней, прославился тем, что души умерших, попавших к нему, терпят вечные муки. Но появляется герой, который бросает вызов всем подземным чудовищам и берется освободить несчастных. Вот приключениям такого героя как раз и посвящена эта ролевая игра, в которой вам предстоит пройти через 20 уровней, чтобы спасти своих родственников и сразиться с самим повелителем ада. В запутанных подземельях вас поджидают 40 видов монстров, умертвить которых можно с помощью оружия ближнего боя или лука. Всего в игре заявлено 60 видов вооружения и брони. Присутствует, само собой, и магия. В начале игры вы спускаетесь в Стигийские подземелья, вооруженные только одним ножом. Подбираете золото, выпавшее из монстров, и копите на «апгрейд». Герой может менять оружие, проходить по-разному одни и те же уровни игры. И, конечно, он может развивать свои умения и характеристики. Создатели Hades утверждают, что каждое прохождение игры будет отличаться от предыдущего, ведь подземелья каждый раз генерируются заново. Есть функция записи и восстановления игры. Ну то есть все стандартные характеристики поджанра hack'n'slash на месте. Выглядит и играется неплохо, хотя встречались мне экземпляры и получше. ■







Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	35902010096
Nokia 6200	35902180096
Nokia 6100	35902170096
Nokia 3200	35902320096
Nokia 7250i	35902280096
Nokia 6650	35902240096
Nokia 7650	35902290096
Nokia N-Gage	35902310096
Nokia 3595	35902130096
Nokia 7250	35902270096
Nokia 3300	35902020096
Nokia 3600	35902140096
Nokia 6220	35902190096
Nokia 5100	35902160096
Nokia 8910i	35902300096
Nokia 3530	35902070096
Nokia 6600	35902220096
Nokia 3650	35902150096
Nokia 6610	35902230096
Nokia 7210	35902260096
Nokia 3510i	35902050096
Siemens S55	35904140096
SonyEricsson T610	35905030096

РЕПОРТАЖ С WCG 2004 RUSSIAN PRELIMINARY

6-11 июля в столичном торговом центре «Тишинский» прошло главное киберспортивное событие лета – World Cyber Games 2004 Russian Preliminary (национальная квалификация на Мировые Кибер Игры, которые начнутся осенью в Сан-Франциско). То, о чем геймеры так долго говорили, наконец, произошло.

РОМАН ТАРАСЕНКО
polosatiy@gameland.ru

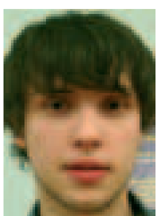
После неудачного выступления сборной России в финальном турнире в Корее год назад, многих волновал текущий уровень подготовки участников, тренировавшихся ни много ни мало – ровно девять месяцев. За этот период некоторые бойцы прекратили свою виртуальную карьеру, появилось множество юных дарований. Но без дела не сидел никто, и особенно потрудились организаторы. В первый день соревнований состоялось торжественное открытие. После пламенных речей спонсоров и знаменитостей спорта, зрителей ждал показательный шоу-матч между двумя сильнейшими женскими кланами по Counter-Strike – Flashback.Female и Platinum (обе из Москвы). Соперницы отлично знали друг друга. Их пути пересекались прежде: сперва на турнире ASUS Winter Cup 2004, а затем в рамках ESWC Russia 2004. В обоих случаях победа была на стороне Flashback.Female, и неудивительно, что болельщики, мало-мальски разбирающиеся в «Контре», ставили именно на эту команду. Слово передается непосредственной участнице сражения, **fb.Grafik'e**, являющейся к тому же лидером коллектива.



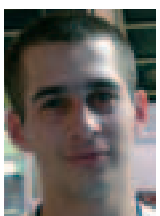
fb.Grafika: Два часа экстравагантного мероприятия подарили зрителям бурю эмоций: девичьи крики, порой напоминавшие всхлипы, а иногда переходящие в визг, нервные ерзания на стульях, взгляды отчаяния особо впечатлительных барышень. Итак, негласно названные «розовые цыпочки» (Flashback.Female) и «салатовые юбочки» (Platinum) в очередной раз схлестнулись в принципиальной битве. Первую карту de_dust2 выиграла «цыпочки» (13:4 по раундам). Страсти накалялись до предела. Не смотря на разбор полетов их противниц, последовала вторая победа на уровне de_inferno (13:9). И только в заключительной, третьей встрече «юбочки» размочили счет, «взяв» свою нелюбимую de_train (13:7).
В завершение шоу-матча прошел конкурс **Miss WCG Russia 2004**. Жюри, состоявшему из известных киберспортсменов (Call911, Lexer, Polosatiy, Monstrik, Xenitron), предстояло определить самую симпатичную геймершу из числа участниц показательного боя. По одному голосу набрали Marla, Grafika и Pachella. После долгих совещаний и перетирок было оглашено имя счастливой обладательницы почетного титула. Ею стала **Анна Саватеева** или просто Platinum.Venema, восемнадцатилетняя студентка высшей школы экономики.

WCG 2004 RP – HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE

Турнир по Counter-Strike являлся, пожалуй, основной и самой интересной частью WCG 2004 RP. В отсутствие сильнейшей российской команды Virtus.Pro, которая сделала выбор в пользу соревнований Electronic Sports World Cup, проходивших в то же время во Франции, главными претендентами на победу считались M19 (Санкт-Петербург) и M5Team (Москва). Сюрприз преподнес уже второй раунд состязаний: djs*5 из Якутии отправила главного столичного фаворита в длительное путешествие по сетке лузеров. Та же участь ждала и клан r095us.ru, павший от руки M19 туром позже. Такой поворот событий прибавил питерцам уверенности, и они использовали предоставленный шанс. Конкуренцию пыталась оказать ipG (Ставрополь), выиграв в очном матче несколько раундов подряд, но класс бойцов из северной столицы взял свое. В суперфинал к чемпионам мира 2002 года пробилась r095us.ru, но сенсации не произошло. Вполне ожидаемая победа M19 со счетом 13:9, и команда из города на Неве, не проиграв ни одного матча, стала «золотым» призером, за что получила $14400 и возможность уже в третий раз защищать честь России на World Cyber Games Grand Final.



M19*NooK

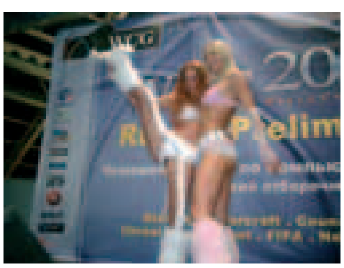


M5-Mosk

Впечатлениями о WCG 2004 RP делятся лидеры M19 и M5Team:

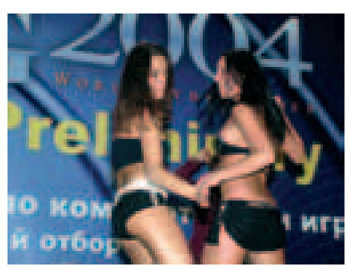
«Страна Игр»: Год назад вам не повезло – M19 не вошла даже в десятку лучших. Вдобавок вы проиграли в финале NPCL незадолго до WCG 2004 RP. Не сказалось ли это на духе команды?
M19*NooK: Год я ждал реванша. К прошедшим чемпионатам имею множество претензий, чего не скажу о нынешних соревнованиях от Samsung.
«СИ»: Если бы Russian Preliminary проводились не в Москве, а в Питере, какое место ты предпочел?
M19*NooK: Ледовый дворец. Организовать WCG в Санкт-Петербурге было бы здорово и удобно.
«СИ»: Чем для вас стала победа в этом году?
M19*NooK: Вендетта за предыдущее поражение. Теперь все поймут, что случившееся на WCG 2003 RP было случайностью.

«СИ»: Понравился турнир?
M5-Mosk: Организация скромная, а вот компьютеры очень быстрые. Очень шумно, что мешает игре. Отмечу совершенно неподготовленных судей – им явно не хватает опыта.
«СИ»: Что вообще дают подобные мероприятия участникам и болельщикам?
M5-Mosk: У геймеров, ввиду огромного призового фонда появляется возможность неплохо заработать и отправиться за границу. Команды рангом пониже, но стремящиеся к вершинам, приобретают ценный опыт и уважение комьюнити.









ИТОГОВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:
Counter-Strike 5x5:

1 место – M19 (Санкт-Петербург) – $14400 + поездка в США;
2 место – r095us.ru (Москва) – $7500;
3 место – ipG (Ставрополь) – $4600.

WCG 2004 RP – UNREAL TOURNAMENT 2004

На закате эры Quake III Arena подиум и сердца любителей FPS покорил UT2004. Немудрено, что соревнования в этой дисциплине вызвали огромный интерес зрителей. Конкуренция на отборочных была чудовищной. Множество именитых претендентов не преодолели даже барьер четвертьфинала. Двукратный российский чемпион **Askold** оступился во втором туре, слив неизвестному доселе Spank'у (4:12 на карте DM-Roughinery), а затем в сетке лузеров проиграл Полосатому со счетом 3:4 на DM-Deck17. Как только главная питерская мощь отправился паковать чемоданы, уже никто не сомневался в победителе. Партнеры по команде FM – Navigator и Brazor, тренировавшиеся вместе в течение года, уехали домой с чеками за первое и второе место. В тот день они были на голову выше конкурентов.

ИТОГОВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:
Unreal Tournament 2004 1x1:

1 место – FM.Navigator (Санкт-Петербург) – $3700 + поездка в США;
2 место – FM.BrazoR (Санкт-Петербург) – $1900 + поездка в США;
3 место – Spank (Челябинск) – $1000 + поездка в США.

КОНСОЛЬНЫЕ НОМИНАЦИИ WCG 2004 RP

Как известно, среди официальных дисциплин WCG 2004 есть и две консольные (Xbox) – Halo и Project Gotham Racing 2. Однако по причине невысокой популярности майкрософтовской приставки в России ни та ни другая игра не участвуют в национальной квалификации. «СИ», как самый мультиплатформенный журнал в стране, не могла спокойно смотреть на такое положение вещей. И в итоге совместно с оргкомитетом WCG Россия и компанией Vellod Impex было решено провести показательный «консольный» турнир (по правилам WCG). Отборочная часть длилась два дня, в течение которых выставленные «СИ» бойцы (специально приглашенный Hobbit и наш редакционный гонщик-профи Voron) вели тщательный просев претендентов. Поразительный факт – многие не прочь были просто так сразиться с Хоббитом в Halo, но ни в какую не хотели участвовать в чемпионате.
К концу двухдневной битвы в каждой из дисциплин определились 16 лучших игроков, которым и предстояло разыграть главные призы, предоставленные Vellod Impex. В финале Voron и Hobbit уже выступали в роли судей. Наибольшие страсти разгорелись в PGR2, ведь гонки не имеют строгой платформенной принадлежности. В суперфинале встретились призер квалификации по NFS Чертовиков Игорь (USSR.Chis) и Саункин Олег, участвовавший только в нашем турнире. Оба спортсмена были примерно равны по силам, но победил все же профессионализм. Олег в середине заезда совершил ошибку, с последствиями которой так и не смог справиться.
Итак, первые места в обеих дисциплинах заняли профи. Наши искренние поздравления. «СИ» же продолжает работу по приданию официального статуса хотя бы одной из консольных дисциплин. Владельцы Xbox, тренируйтесь, до следующих отборочных остался всего год!


«Консольная» площадка сразу бросалась в глаза. Здесь любой мог просто поиграть на одном из четырех стендов с PS2 и Xbox, предоставленных все той же Vellod Impex.


Чемпион по Halo – ничего удивительно, что победителем в Halo стал участник WCG 2004 RP в дисциплине UT2004 – Исаев Максим (справа).


Чемпион по Project Gotham Racing 2 – интересно, если через год PGR2 станет у нас официальной дисциплиной, какую из игр предпочтет USSR.Chis.

ИТОГИ ОТКРЫТОГО ЧЕМПИОНАТА ПО HALO И PROJECT GOTHAM RACING 2

HALO

Исаев Максим (Новосибирск) – Xbox
Хохрин Андрей (Кемерово) – подписка на «Страну игр»

PROJECT GOTHAM RACING 2

Чертовиков Игорь (Екатеринбург) – Xbox
Саункин Олег (Москва) – подписка на «Страну игр»

СТАТИСТИКА НАГРАД ПО ГОРОДАМ НА WCG 2004 RP
(1 МЕСТО – 3 ОЧКА, 2 МЕСТО – 2 ОЧКА, 3 МЕСТО – 1 ОЧКО):

1 места – Москва (3 раза), Санкт-Петербург (3);
2 места – Москва (3), Санкт-Петербург (2), Томск;
3 места – Санкт-Петербург (2), Екатеринбург, Пушкино, Челябинск, Ставрополь.

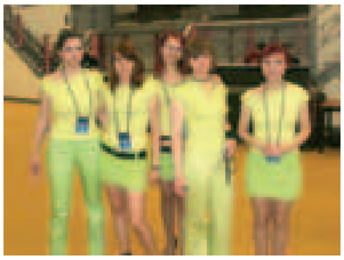
Итого: Москва – 15 очков; Санкт-Петербург – 15; Томск – 2; Екатеринбург, Пушкино, Челябинск, Ставрополь – по 1 очку.
Москва опередила Питер за счет большего количества наград высшего достоинства.

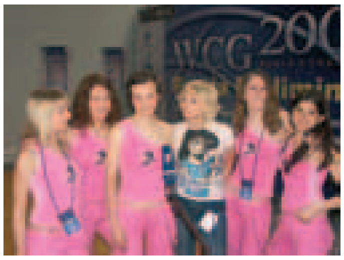
WCG 2004 RP – NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Наименее предсказуемым считался турнир по Need for Speed: Underground. Участники не имели возможности изучить друг друга – в Интернете не было демонстрационных роликов или советов по скорейшему прохождению трассы. Лишь время чемпионского заезда Turboletik'а на столичных отборочных гордо красовалось на официальном сайте соревнований. По сути, остальные гонщики могли подготовиться, исходя из известного результата и заранее прикинув свои шансы. Однако в национальной квалификации опередить московского чемпиона никому не удалось. F1'Lev из Томска, пробившийся в финал, отчаянно боролся, и за счет стратегии постоянных ударов машины соперника сумел дважды обогнать Turboletik'а. Но последний имел преимущество «виннера» и, раскусив агрессивную тактику, направленную против него, стал пилотировать аккуратнее – и победил.

ИТОГОВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:
Need for Speed: Underground 1x1:

1 место – USSR.Turboletik (Москва) – $3700 + поездка в США;
2 место – F1'Lev (Томск) – $1900;
3 место – USSR.Chis (Екатеринбург) – $1000.









РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2004 RP В ОСТАЛЬНЫХ НОМИНАЦИЯХ:

Warcraft III: The Frozen Throne 1x1:
1 место – 64AMD.Caravaggio (Москва) – $3700 + поездка в США;
2 место – SK.Soul (Москва) – $1900 + поездка в США;
3 место – FM.Ranger (Санкт-Петербург) – $1000 + поездка в США.

Starcraft: Broodwar 1x1:
1 место – PGC.Androide (Москва) – $3700 + поездка в США;
2 место – vWeb.Advocate (Москва) – $1900 + поездка в США;
3 место – RiF.EX (Санкт-Петербург) – $1000 + поездка в США.

FIFA Football 2004 1x1:
1 место – M19*Alex (Санкт-Петербург) – $3700 + поездка в США;
2 место – M19*Wer (Санкт-Петербург) – $1900 + поездка в США;
3 место – Pika (Пушкино) – $1000.

На диске к журналу вас ждет огромное количество демо-записей, риплеев и фотографий с турнира.

До World Cyber Games 2004 остается не так много времени. Оглянуться не успеем, как начнется самый ожидаемый чемпионат года. Произойдет это 6- 10 октября в Сан-Франциско (США). Мы верим и надеемся, что семнадцать россиян, которым предстоит защищать честь родины, справятся с возложенной на их плечи задачей и вернутся домой с золотыми медалями. ■




vWeb.Advocate, чемпион WCG 2003 RP в номинации StarCraft: Broodwar, и в этом году пробился в заветную тройку.

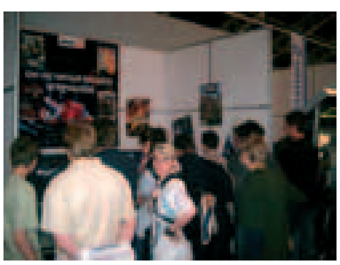


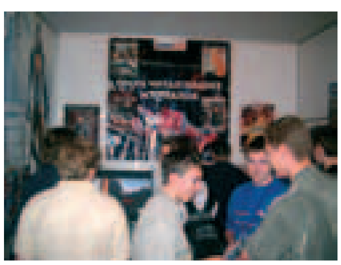
Сборная России. Этим парням выпала важная и непростая миссия.

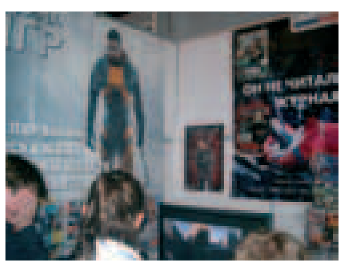


Лучший российский футболист M19*Alex едет на WCG Grand Final третий год подряд.


На банкет к геймерам заглянула известная теннисистка Елена Дементьева.











Призеры UT2004: Navigator, Spank и Brazor – главная надежда в Америке.



Venema стала почетной Miss WCG Russia 2004, чему сама приятно удивилась.

За отдельные фотографии спасибо: Mitro и сайту www.progamer.ru

БЫВАЛИ - ЗНАЕМ

Многие российские киберспортсмены отправятся на World Cyber Games не в первый раз. Сразу шестеро бойцов, а также команда M19, уже принимали участие в престижном турнире в предыдущие годы:

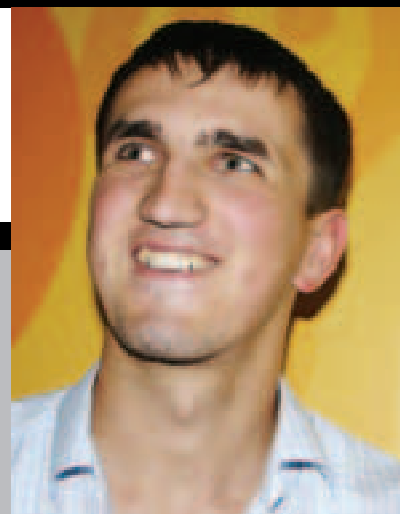
Команда M19 (Санкт-Петербург) – 2001, 2002, 2004;
Alex (Санкт-Петербург) – 2002, 2003, 2004;
Soul (Москва) – 2002, 2003, 2004;
Advokate (Москва) – 2003, 2004;
Androide (Москва) – 2002, 2004;
Navigator (Санкт-Петербург) – 2003, 2004;
Ranger (Санкт-Петербург) – 2002, 2004.

Поистине уникальным является результат Soul'a. Помимо уверенного выступления в российской квалификации в номинациях Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, в 2002 году он умудрился стать чемпионом в чуждой для него дисциплине Age of Empires 2.



КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО



Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. По результатам ESWC 2004 определились сильнейшие игроки первого полугодия, однако им еще предстоит защитить свои титулы на WCG Grand Final. В скором времени уровень игроков достигнет небывалых высот. Определяющим фактором победы будет не количество часов, проведенных за тренировками, а человеческие качества: расчетливость, спокойствие и самообладание, что создаст прецедент для признания киберспорта олимпийскими структурами, но об этом можно задумываться только после финала WCG 2004. Сегодня в выпуске: репортаж с ESWC 2004 и NPCL Grand Final, новости Quake Con, обзор патча 1.16 для Warcraft III: The Frozen Throne.

РЕЗУЛЬТАТЫ ESWC 2004

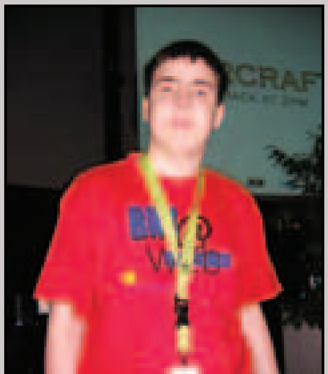
В период с 6 по 11 июля во французском городке Пуатье, что в полутора часах езды на поезде от Парижа, состоялся грандиозный турнир Electronic Sports World Cup 2004 с призовым фондом в $200000. Участие приняли геймеры из 50 стран мира, прошедшие квалификацию у себя на родине. Местом соревнований был выбран парк развлечений Futuroscope, разбитый в одном из живописных районов. Вокруг никакой урбанизации – настоящий рай для киберспортсменов. Россию на чемпионате представляли две CS-команды: мужская Virtus.Pro и женская Pro.girl, стратеги vWeb.Deadman и es4x.Big, сборная по Quake III Arena, а также спец по Pro Evolution Soccer 3 – Cool8nar.

Главной неудачей можно назвать выступление екатеринбургских девушек из **Pro.girl**. Им не помогла огромная практика тренировок с командами, состоящими из парней, и постоянные консультации последних. Бесславное поражение в трех матчах против китаянок, француженок и будущих чемпионок из датского клана All 4 One.

До последнего сражался футболист **Cool8nar** – он свел вничью две дуэли из трех, однако оступился в решающем поединке, проиграв с минимальным счетом 0:1. Для выхода из группы ему не хватило одного забитого мяча.

Наибольшие надежды возлагались на чемпиона ESWC Russia 2004 (Warcraft III), **vWeb.Deadman'a**. Конкурентов у пятнадцатилетнего москвича было предостаточно, и он успешно преодолел начальную стадию соревнований, победив шестерых соперников, в числе которых находился известный финн Envious. Для россиянина все закончилось в следующем групповом раунде, где ему противостояли бойцы с мировыми именами, шведы SK.MaDFroG и SK.HeMaN, впоследствии занявшие второе и третье места в общем зачете. Deadman справился с чехом Giacomo, но одолеть скандинавов не смог. А вот **es4x.Big** из Барнаула никак не проявил себя, слив SK.Miou и SK.Sweet'y в дебютном туре.

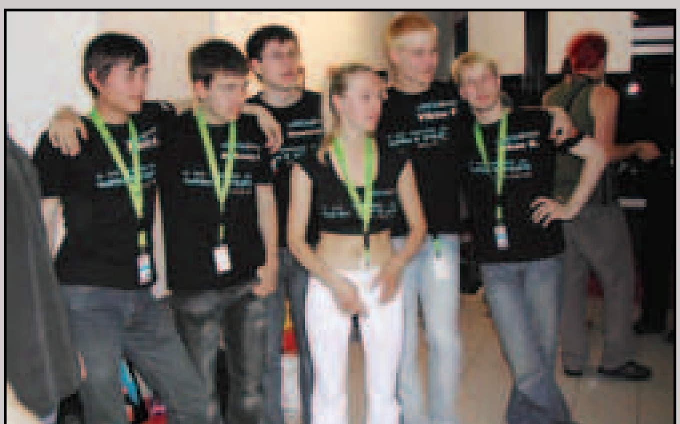
В финале чемпионата встретились MaDFroG и кореец aT.FoV, предпочитающие расу Нежить. Выиграв «свои» карты, противники боролись за «золото» на классической локации «Древний храм» (Lost Temple), римейке популярного уровня из StarCraft: Broodwar. С первых минут FoV захватил инициативу, и, не смотря на отчаянные попытки шведа выправить ситуацию, довел дело до победы. Престижный кубок отправился в Азию, а MaDFroG, как и год назад, остался с серебряной медалью.



vWeb.Deadman чуть-чуть не дотянул до победы над SK.HeMaN'ом, прошлогодним чемпионом ESWC.



Призеры Warcraft III: The Frozen Throne. aT-FoV выиграл великолепный кубок и $10000 в придачу.



Virtus.Pro потрясла мир победой над SK.Swe, однако не справилась с Titans.

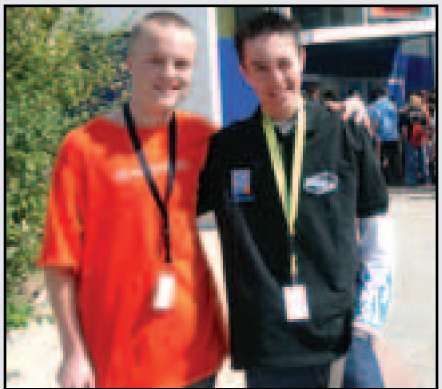
Турнир по **Counter-Strike** привлек наибольшее внимание зрителей. Отечественной команде **Virtus.Pro**, добровольно отказавшейся от участия в WCG 2004 RP, предстояло сразиться с сильнейшими европейскими державами. Россияне стартовали не лучшим образом, сразу же получив звонкую оплеуху от амбициозных французов из ArmaTeam. Тем не менее, разгромив остальные, менее грозные, кланы, VP пробилась во второй этап. Где снова начали с поражения, на этот раз от американской TSG. Казалось бы, все пропало, так как следующим соперником являлась одна из лучших команд планеты NoA. Однако наши свершили невозможное, выиграв этот матч. Победа в третьей встрече над норвежской Incredbile Teamaction считалась делом техники.

В 1/4 плей-офф жеребьевка свела Virtus.Pro со шведской **SK.Swe**, занимавшей на тот момент первую строчку в мировом рейтинге Counter-Strike. Сей факт не смутил россиян, и они сотворили настоящее чудо, одолев скандинавов со счетом 13:9 на de_dust2. До заветного кубка оставалось всего два шага, но удача отвернулась от Virtus.Pro. Крупное и, наверно, самое обидное поражение от Titans оставило их за бортом финала. ■

Q3 MASTERS CUP НА ESWC 2004

В рамках ESWC 2004 прошел чемпионат **Q3 Masters Cup**, по правилам которого национальные команды выставляли на матч несколько дуэлянтов, и страна-победительница определялась по совокупности результатов ее представителей. За Россию играли Cooller, Morfei, Evil и uNkind. Последний приступил к тренировкам в Quake III Arena после длительного перерыва, но к моменту соревнований набрал отличную форму.

Групповой барьер москвичи преодолели без каких-либо трудностей: ни Дания, ни Бельгия, ни Голландия не оказали достойного сопротивления. «Первая ласточка» появилась в принципиальном дерби с белорусами. Поражение со счетом 0:2 поставило под сомнение силу отечественной сборной, хотя на выход в полуфинал не повлияло. В 1/2 финала россияне встречались с США. Morfei продолжил серию неудач, проиграв Chaoticz'y. Cooller подарил шанс своей команде, после того как одержал верх над ZeRo4 в дополнительное время на карте pro-q3dm6. Однако все надежды перечеркнул Evil, бездарно слившит Czm'y на cpm1a (преимущество американца составляло более чем 20 фрагов). В битве за третье место столичные бойцы взяли реванш у Беларуси, которая туром ранее не справилась со шведами. Скандинавы впоследствии стали чемпионами Q3 Masters Cup, разделавшись с янки в заключительном матче турнира. ■



Voo и Stermy – лучшие игроки в Painkiller в мире на данный момент.



Симпатичные шведки из Seules заняли четвертое место на турнире.

ФИНАЛЬНЫЕ ИТОГИ ESWC 2004:

COUNTER-STRIKE 5X5:
- 1 место
The Titans – $40000;
- 2 место
spiXel (Швеция) – $20000;
- 3 место
Virtus.Pro (Россия) – $12000.

UNREAL TOURNAMENT 2004 1X1:
- 1 место
si-BurnieDeath – $5000;
- 2 место
SK|GitzZz – $3000;
- 3 место
Lauke – $1000;
- 4 место
mTw-Forrest – $1000.

QUAKE III ARENA 1X1:
- 1 место
Швеция – $10000;
- 2 место
США – $6000;
- 3 место
Россия – $2000;
- 4 место
Беларусь – $2000.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
- 1 место
aT.FoV (Корея) – $5000;
- 2 место
SK.MaDFroG (Швеция) – $3000;
- 3 место
SK.HeMaN (Швеция) – $2000;
- 4 место
SK.Sweet (Корея) – $1000.

PAINKILLER 1X1:
- 1 место
Voo (Голландия) – $5000;
- 2 место
Stermy (Италия) – $3000;
- 3 место
Dr.m0erser (Германия) – $1000;
- 4 место
Fatal1ty (США) – $1000.

COUNTER-STRIKE 5X5 (ДЕВУШКИ):
- 1 место
All 4 one (Дания) – $10000;
- 2 место
Ladies.AMD (Бразилия) – $6000;
- 3 место
New4-Eibo (Китай) – $2000;
- 4 место
Seules (Швеция) – $2000.

НА НАШЕМ CD
Английская и русская версии патча 1.16 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, видеоролики и эксклюзивные фотографии с WCG 2004 RP, демо-записи и риплеи с турниров WCG 2004 RP, ESWC 2004 и NPCL Grand Final, а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.

ОБЗОР ПАТЧА 1.16 ДЛЯ WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Накануне EWSC 2004, 2 июля, вышел очередной патч для Warcraft III: The Frozen Throne. Игроки уже долгое время жаловались на несбалансированность предыдущей «заплатки», а именно на завышенные характеристики Нежити. Дело в том, что «Сфера аннигиляции» Сфинкса, помимо огромного урона, часто некорректно наносила splash damage (касательные повреждения). Blizzard прислушалась к мнению фанатов и устранила досадный баг, к тому же повысив количество маны, расходуемой на заклятие. Этим один из самых популярных юнитов «живых мертвецов» не отделался. Теперь Сфинкс в два раза быстрее расходует ману (6 единиц в секунду вместо 3-х) и тратит на «Сферу небытия» 50 пунктов энергии вместо 25. В качестве компенсации усилилось «Поглощение чар», отныне приносящее 150 единиц маны (прежде было 75) за каждого расколдованного юнита. Также немного ослаб Альянс – его стрелки потеряли в здоровье с 520 до 505 единиц.

ОСТАЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ПАТЧЕ 1.16:

Орда:

- катапульта строится 40 секунд вместо 36;
- нетопырь ослаб с 500 хит-пойнтов до 400;
- высшее заклинание «Стальной вихрь» Мастера Клинка требует 200 единиц маны (прежде 250).

Нейтральные герои:

- Гоблин-механик чаще наносит «Ракетный удар» (с 7 до 6 секунд) и быстрее строит «Карманную фабрику» (с 40 до 35 секунд);
- Разрушитель покрепчал с 24 до 26 единиц;
- Темная Охотница напрочь лишилась брони, зато получила больше здоровья (с 200/260/320 единиц до 215/290/405, в зависимости от уровня прокачки);
- запас здоровья трех стихий Пандарийского Пивовара увеличился до 200 единиц, а сила атаки – на 33 процента.

Предметы:

- вызванные Невидимые стражи пребывают на карте 5 минут вместо десяти;
- Посох возвращения продается в Лавке гоблина в единственном экземпляре (раньше в двух);
- артефакты, вызывающие магических существ, получили задержку в 20 секунд между заклинанием.

Риплеи предыдущих версии не доступны для просмотра после установки 1.16. На диске к журналу ищите русский и английский варианты патча для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne. ■



Армия сфинксов отныне не так смертоносна.

NPCL GRAND FINAL СОСТОЯЛСЯ!

В начале июля в московском интернет-центре Vika Web состоялся финал первого сезона национальной киберспортивной профессиональной лиги (NPCL). С января 2004 года прошло шесть этапов розыгрыша, по результату которых определились 16 лучших команд по Counter-Strike и 20 дуэлянтов в Warcraft III: The Frozen Throne. На кон был поставлен призовой фонд в размере 20 тысяч долларов. ■



Звезды NPCL, Caravaggio и Advokate, отлично проявили себя и на WCG 2004 RP.

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ NPCL GRAND FINAL:

COUNTER-STRIKE 5X5:

■ 1 место
Virtus.pro (Sally, F_1N, Snoop, Lex, Groove) – $5000;
■ 2 место
M19 (Rider, Nook, Rado, 400kg, KALbI4) – $3000;
■ 3 место
ForZe (Overdrive, Kyky, Pk44, Fastik, Probullet) – $2000;
■ 4 место
M5Team (Mosk, Hooch, Keks, Medic, Brhr) – $1000.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE:

■ 1 место
64AMD.Caravaggio – $2000;
■ 2 место
vWeb.Advocate – $1000;
■ 3 место
SK.Soul – $800;
■ 4 место
vWeb.Flash – $500.

Призеры, занявшие места с первого по третье, получили памятные дипломы, а также кубки и медали. На диске к журналу вас ждут наиболее интересные демо-записи и риплеи (версия 1.16) с турнира.



АНОНС QUAKE CON 2004

12 августа в Далласе (США) начнется грандиозный праздник – Quake Con 2004. Событие, целью которого является сбор фанатов игр id Software в одном месте, продлится три дня, в течение которых все желающие смогут поиграть по Сети в специально отведенной зоне. В рамках мероприятия пройдут официальные чемпионаты по Quake III Arena 1x1 и Capture the Flag 4x4, а также – внимание! – дуэльный турнир по Doom III. Заявку на участие подали все сильнейшие геймеры мира. Среди них: шведский клан Ice Climbers, американские бойцы ZeRo4, Socrates и Czm, а также ваш бессменный ведущий. Призовой фонд Quake Con 2004 составит почти 100 тысяч долларов. ■

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет репортаж с WCG Baltic 2004, результаты The Cyberathlete Extreme World Championships, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
В ваших руках – десятки моделей управляемой техники: танки, пушки, самолеты, катера, лодки.
Бункер – не единственный шанс укрыться от огня. Спасти может всё – валун, кусок железа, тело павшего товарища...
Жестокий бой – лишь один из вариантов прохождения миссии. Всех можно было, например, тихо вырезать ножом.
Настоящая физика: каждый взрыв – правильный взрыв, каждый выстрел – правильный выстрел.
Бойцы обучены плавать, бегать, стрелять, метать гранаты и ножи, скрываться в ночной тиши и угонять танки, как настоящие мужчины.
Изучение карты, всех ее особенностей и нюансов, укажет опытному тактику верное направление для действия.
В тылу ВРАГА
1С ФИРМА «1С»
BEST WAY
BEST of SHOW
WWW.WARGAMER.COM
http://games.1c.ru/outfront
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2004 Компания Best Way. Все права защищены.

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

РУССКИЕ ХАКЕРЫ ОПЯТЬ УДИВИЛИ ВЕСЬ МИР

Internet Storm Center (http://isc.sans.org) распространил обширный комментарий о новом способе заражения, придуманном, как это было уже не раз, отечественными умельцами.
Суть идеи весьма проста. Используя очередную дыру в «майкрософтовском» программном обеспечении для интернет-серверов (Internet Information Server), злоумышленник может дописать в конце каждой странички выбранного сайта особый Java скрипт (JS.Scob.Trojan). После чего любой, кто всего лишь просмотрит зараженный сайт браузером от Майкрософта, даже не кликнув там ни по одной ссылке, будет принудительно перенаправлен на один из российских серверов (217.107.218.147) для автоматической загрузки вируса. Последний как бы ничего не портит, но зато предоставляет хакерам полный контроль над зараженным компьютером.
Сообщение Internet Storm Center об успехах российских хакеров оказалось прямо-таки «бальзамом на душу» разработчиков альтернативных браузеров: Opera и Mozilla новому троянцу оказались не по зубам.

ГАНЕБНИЙ СТОВП

Для львовских спамеров наступили тяжелые времена: информация о них будет публиковаться на специальном сайте под названием «Ганебний стовп» («Позорный столб») на http://computer.lviv.ua/stovp. На столбе для публичного бичевания вывесят полную информацию (из Интернета и других источников) о людях или фирмах, которые причастны к такому способу рекламы. Каждый желающий сможет «плюнуть в лицо» прикованным к столбу спамерам, нажав для этого на соответствующую кнопку, рядом с которой указано количество уже сделанных «виртуальных плевков».
Владельцы сайта призывают пересылать им новый спам, который приходит от львовских фирм, и надеются, что такая форма всеобщего презрения будет предостережением для всех, кто собирается прибегнуть к паразитической рекламе.
Напомним, что примерно так же год назад в Рунете боролись со спамерами из «Центра Американского английского», но так и не победили их до конца. Возможно, позорный столб, который использовался в Западной Европе для наказания преступников еще в 16-19 веках, и в нашем 21 веке окажется весьма эффективным.

ШАНТАЖ НЕ ПРОШЕЛ…

Не далее как в марте этого года американец Майкл Брэдли создал программу, позволяющую автоматически кликать по платным рекламным баннерам на страницах поисковика Google (http://www.google.com). Не долго думая, он пришел с ней прямо к топ-менеджерам компании и заявил, что продаст ее спамерам, если поисковик не заплатит ему отступное в размере $150000. Вымогатель рассчитывал на быстрое получение денег, поскольку распространение подобной программы немедленно подорвало бы статус Google как хорошей рекламной площадки, ведь клиенты не могли бы быть уверены в том, что по баннерам кликает человек, а не робот.
Как мы помним, Google не стал церемониться с шантажистом и быстренько сдал его полиции. И вот теперь стал известен финал этой поучительной истории. Майкл Брэдли осужден, а Google по-прежнему считается элитной рекламной площадкой.

YAHOO СТАВИТ ПОДНОЖКУ СПАМЕРАМ И КОНКУРЕНТАМ

Компания Yahoo! (http://www.yahoo.com) в очередной раз изменила протокол, по которому работает ее интернет-пейджер Yahoo Messenger. По официальной версии, это очередной этап кампании по борьбе со спамерами. Однако независимые наблюдатели полагают, что это еще один раунд в противостоянии с универсальными клиентами служб мгновенной передачи сообщений, такими, например, как Trillian (http://www.trillian.cc).
Yahoo!, недовольная ростом популярности межсетевых пейджеров, в прошлом году уже не раз блокировала Trillian, но впоследствии восстанавливала-таки связь. В этот раз Yahoo! подтвердила, что продолжит практику регулярного изменения протокола, чтобы

FREEWARE DOWNLOAD

SPYCAMERA XP

http://spysoft.nm.ru/RUS/SCXPfree.exe

Хочешь знать, что происходит с твоим компьютером, когда тебя нет дома? Интересно, какие сайты посещает босс или кому пишет письма твоя подружка? SpyCamera стартует одновременно с Windows и сделает все нужные скриншоты... ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 1100 Кбайт
8

CALGENT300

http://fun-vit.fatal.ru/load.pl?cgT300v12.zip

Утилита создаст фоновую картинку с календарем (файл в формате GIF) для сотового телефона (Sony-Ericsson T300 и совместимых). Есть возможность поменять цвет отдельной даты и таким образом пометить, например, дни рождения. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 273 Кбайт
8

MUZCAT 1.41

http://zldo.narod.ru/progi/muzcat_v1_41full.exe

Каталогизатор аудиофайлов со встроенным редактором тегов. Особенности – полная интеграция с народным проигрывателем Winamp (управление листами M3U!), высокая скорость работы с большими коллекциями (до 20 тысяч файлов). ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 864 Кбайт
10

КРЕМЛЬ ДОРОГОГО СТОИТ

В Рунете открыта новая версия сайта Президента России (http://www.kremlin.ru), уже третья по счету с 2000 года. Это не просто сайт, а настоящий портал: объем ресурса составляет более 2 Гбайт документов, изображений, информации. Разработка сайта продолжалась 3 месяца и обошлась российским налогоплательщикам в 60 миллионов рублей (больше 2 миллионов долларов). Столь высокая цена вызвана, видимо, столь же высокой ответственностью задания, ведь обычно сайты такого масштаба обходятся заказчику на порядок дешевле.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

...Программа фильтрации спама и массовых рассылок портала «Яндекс» отсеивает свыше 90% всей корреспонденции, приходящей пользователям «Яндекс-почта».

...Не менее 7% корреспонденции, циркулирующей в Рунете, заражено вирусами.

...Ежегодные личные потери пользователей Интернета от нападений через электронную почту составляют порядка 15 млрд. долларов.

...По прогнозам специалистов, к 2007 году ОЗУ размером в 8 Гбайт будет широко использоваться в компьютерах среднего уровня.

... С 28 июня в штате Нью-Йорк (США), согласно новому закону, производятся лишь «пожаробезопасные» сигареты. А все сигареты, продаваемые на территории штата, отныне должны «самостоятельно гаснуть после того, как курильщик прекратил процесс курения».

...На совместных учениях военно-воздушных сил США и Индии, прошедших в этом году, американские летчики на истребителях F-15C проиграли 90% воздушных боев индийским коллегам, сражавшимся на самолетах российского производства (древних МиГ-21 и более свежих МиГ-27, МиГ-29, Су-30К).

...Разработаны специальные роботизированные машины, которые могут патрулировать запретные зоны военных объектов. В скорой перспективе они заменят часовых.

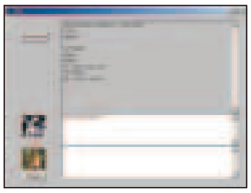
...Нынешнее потепление климата уже вызвало таяние всех европейских ледников, кроме двух самых высокогорных. Ученые предуп-

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР

Чем вы занимаетесь в офисе? Понятно. А вот мы, как ни странно, работаем. В смысле, постоянно тестируем мини-игры. Вроде этих трех, что не дадут мозгам засохнуть…

BOBO

http://mirideal.narod.ru/BOBO.rar



Когда нам скучно, мы садимся за компьютер играть. А почему бы просто не поговорить с ним, ведь «разговор по душам» – отличное развлечение! BOBO можно считать забавой, а можно отнестись к ней очень серьезно. Программа обучается при общении, а это само по себе интересная игра... ■

«ДРАКОНЫ»

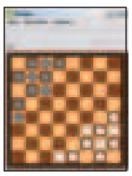
http://www.ztor.com/zip/zpuzzle.zip



Головоломка-паззл, сработанная на флэш. Собирать сложно, так как разные элементы картинки (блоки) не только перемешаны, но еще и повернуты. Пара советов: для поворота блока кликните и потяните его за угол; блоки становятся на свободное место или убираются с игрового поля. ■

«УГОЛКИ»

http://dimitrissoft.narod.ru/corners.zip



Компьютерный вариант классической настольной игры. Имеются четыре уровня сложности, есть опции по сохранению и загрузке игры, демка, настройка цветов и размера клеток, можно разрешить диагональные ходы. Одним словом – отличное лекарство от тоски. ■

FREEWARE DOWNLOAD

MP3 LIST CREATE 1.0.5

http://www.lexn.narod.ru/files/mp3_ListCreate.exe

Сканирует директорию или CD на наличие mp3, создает пронумерованный список всех треков и экспортирует его в Word, что поможет вам сделать вкладыш для CD. Список формируется по именам файлов или информации из ID3 тэга (Title, Artist). ■

ОЦЕНКА: ★★★☆
РАЗМЕР: 594 Кбайт

7

MOBILEBALANCE 2.48

http://www.mtsoft.ru/mobilebalance/mobilebalance.zip

Утилита в реальном времени покажет баланс сотовых телефонов, используя доступную в Интернете информацию. Работает со всеми сотовыми операторами РФ, ведет историю баланса, рассчитывает средний расход, оповещает по e-mail. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 770 Кбайт

9

«спамеры не злоупотребляли системой и не терроризировали пользователей Yahoo Messenger». Ну и другие пейджеры не мешались под ногами.

ДОРОГУЩИЙ DIAL-UP

В Испании арестована группа из пяти человек в возрасте от 30 до 39 лет, обвиняемых в крупном интернет-мошенничестве. Преступники заработали более 42 миллионов долларов, обманув около 45 тысяч испанских интернетчиков.

Технология обмана сложностью не отличалась. Для начала мошенники открыли более 150 музыкальных, порнографических, автомобильных, развлекательных и туристических сайтов. При обращении к любому из этих ресурсов на компьютер инсталлировалась специальная «звонилка», которая, незаметно для пользователя, устанавливала dial-up соединение не на обычных, а на самых дорогих телефонных линиях. В итоге ничего не подозревающие жертвы платили по 1 евро не за час, а всего лишь за минуту соединения, и их ежемесячные телефонные счета доходили до 3 тысяч евро.

ПАМЯТНИК «БРИТАНСКОМУ» ИНТЕРНЕТУ

Средний срок жизни сайта в британском сегменте Всемирной Паутины составляет всего... 44 дня. Между тем, как полагают гордые англо-саксы, всем этим «хомякам», порталам и корпоративным сайтам присущ особый британский дух. Его-то и попытаются увековечить шесть ведущих институтов страны во главе с Национальной Британской библиотекой. Программное обеспечение и оборудование для грандиозного проекта под названием UK Web Archiving Consortium (http://www.webarchive.org.uk) обойдется в 1.35 млн. долларов, а тестовая эксплуатация запланирована уже на январь 2005-го года.

Между тем, в Интернете давно действует похожий ресурс – Internet Archive (http://www.archive.org), причем, безо всякого разделения по национальному признаку. Тут хранятся копии 10 миллиардов сайтов, картинок, музыки и прочего содержимого Глобальной сети, начиная с 1996-го года. Очень любопытно, например, с помощью специального поисковика WayBackMachine заглянуть на http://www.gameland.ru образца 1997 года. Вот это был дизайн! Кстати, вполне возможно, что и ваш «хомяк» (то бишь home page) давным-давно прописался в Internet Archive. ■



УМНЫЕ НОВОСТИ

рождают, что сегодняшняя скорость отступления ледников – самая высокая за последние 10 тысяч лет.

...Сконструирован самый мощный в мире лазер, энергия импульса которого в пятьдесят раз превышает суммарную мощность всех электростанций Земли.

...Исследователи из Университета Огайо (США) обнаружили, что обычный аспирин, применяемый для облегчения головной боли, является хорошим средством лечения одного из самых опасных видов злокачественных опухолей головного мозга (мультиформных глиобластом).

...Выявлен ген, ответственный за то насколько сильно новорожденный будет привязан к своей матери. Именно от его активности зависит, будет ли ребенок любить свою мать или же она останется для него всего лишь одним из окружающих людей.

...Венгерские ученые, обследовав 221 здорового добровольца, обнаружили, что мобильные телефоны отрицательно влияют на качество мужской спермы, заметно снижая шансы владельца «мобильника» стать отцом.

Washington ProFile (http://www.washprofile.org), КМ.Ру (http://www.km.ru), «Компьюлента» (http://www.compulenta.ru), «Известия Науки» (http://www.inauka.ru)

ЭКСКАВАТОРЫ ДЛЯ МЕГАБАЙТОВ

Для большинства серферов «поиск в Сети» – это нахождение «всего и вся» с помощью универсальной поисковой машины (Google, Yahoo, Yandex и др.). Представим, вы ищете файл драйвера, сделали запрос, и, после нажатия Enter, поисковик выдал на-гора сотни и тысячи ссылок. Но ликовать рано. Увы, скорее всего, большая часть ссылок будет бесполезной (т.е. указывать не на нужный файл, а на его тезку). Еще треть – на сервера с ограниченным (вариант – платным) доступом. И лишь малая толика полученных линков может быть полезна и бесплатна одновременно, но пока вы до них доберетесь...

Есть ли другой путь? Да, ведь со времен зарождения Интернета и по сей день живы сервера, служащие лишь для передачи файлов и использующие File Transfer Protocol (древнейший способ передачи данных). На FTP-серверах есть только файлы (драйверы, утилиты, кряки, мануалы...), а вот графического интерфейса пользователя нет вообще. Да и механизм поиска файлов «на FTP» отличается от классического и лучше всего осуществляется особыми поисковыми машинами.

«Снаружи» подобные программы имеет привычный для нас вид: строка поиска и строгий дизайн с минимумом графики. Отличия в другом. Поскольку искать придется по имени файла или каталога, то запрос не должен быть длинным (кстати, на многих серверах может присутствовать ограничение в восемь знаков на имя файла, и лучше эту цифру не превышать). Другими также будут алгоритмы поиска и отбраковки ссылок.

Выходит, нужно знать не только что, но и чем искать? Да, именно в этом залог успеха...

АГЕНТЫ ОСОБОГО НАЗНАХЕНИЯ

NAPALM FTP Indexer – FTP Search

Интернет: http://search.ftphost.net/indexer/search.aspx

Оценка: 8

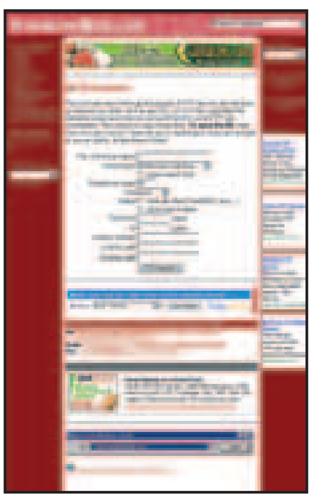
На момент написания текста Napalm проиндексировал около 1600 ftp-серверов (порядка 24 Тб информации), и потому показывает неплохие результаты по количеству ссылок и их качеству. Но к формированию запроса здесь нужно подойти серьезно, ведь опций по ограничению поиска тут всего две: выдавать только анонимные ссылки и искать одно слово или все словосочетание целиком (банально, но у конкурентов-то эта функции отсутствует). Про структурирование информации (данные, музыку, каталоги и т.д.) разработчики, похоже, не слышали, поэтому расширение искомого файла опускать не стоит.

FreeWareWeb FTP Search

Интернет: http://www.freewareweb.com/ftpsearch.shtml

Оценка: 8

От «эталона» поисковая страница сервера FreeWareWeb.com заметно отличается: куча баннеров и прочей рекламной гадости. Однако, при детальном знакомстве, сервер оказался весьма эффективным: количество результатов на уровне FileSearch.ru, а по качеству даже выше: при поиске музыки, к примеру, были найдены некоторые эксклюзивные композиции, которые через WWW найти непросто. К тому же, если задать несколько критериев (размер файла, тип информации и другие), то запрос можно сделать более точным. Просмотр ссылок облегчает сортировка по имени, дате, размеру и количеству. Один нюанс: вся информация на популярном среди американцев английском...



FileSearch.ru

Интернет: http://www.filesearch.ru, http://www.filesearching.com

Оценка: 7.5

Создатели утверждают, что в базе поисковика находится около 31 Тб информации или 68 млн. файлов. С запросами поисковая машина справлялась неплохо, но когда дело дошло до мультимедиа файлов, появились трудности. Ссылок на популярные файлы (которые, кстати, легко найти и на обычных WWW-серверах) было достаточно, а вот «миксы» популярных ди-джеев и прочую редкость найти не удалось. Зато с драйверами все намного лучше: в базу сервера занесено порядка 180 производителей, что увеличивает вероятность нахождения нужного софта.

Rambler FTP Search

Интернет: http://ftpsearch.rambler.ru

Оценка: 8.5

Rambler FTP Search – это ftp-часть популярного поисковика. Но, в отличие от WWW-собрата, он охватывает лишь Рунет. Как оказалось, разработчики решили порадовать нас другой интересной деталью: поиск можно производить с учетом группового символа «*», чего не делают остальные поисковые машины. Только не забывайте, что количество найденных результатов ограничивается 32768. Приятно удивила скорость работы сервера, которая во время тестирования была на высоте. А с помощью расширенного поиска легко настроить количество отображаемых на странице ссылок, отсортировать их по дате/размеру или задать жесткие рамки поиска. И главное, все на родном русском!

Oth.net Search Form

Интернет: http://www.oth.net

Оценка: 8.5

Создатели ресурса выбрали строгий, «эталонный» дизайн: строка поиска и никакой рекламы. И это не мешает поисковой машине Oth.net показывать лучшие результаты по количеству найденной информации. Не меньше заботит создателей и ее качество: каждый может проголо-





Никакой графики и рекламы – мечта модемщика!

совать за надежность ссылки с помощью небольших пиктограмм, расположенных слева. В итоге, в базе данных остаются сервера, работой и качеством информации которых пользователи остались довольны. К сожалению, это единственный способ детального поиска и сортировки одновременно.

АГЕНТЫ ШИРОКОГО ПРОФИЛЯ

Описанные выше сервера позволяют искать файлы лишь в одной базе данных. Но существуют также и специальные поисковые ftp-агенты (правда, их нужно загрузить и установить на HDD), которым такие ограничения не страшны. Они «прочесывают» множество FTP-серверов за раз.

FTP Wolf
Интернет: ftp://ftp.jaring.my/pub/cica/win3/winsock/ftpwolf.zip
Статус: Freeware
Размер: 1.5 Мбайт

FTP Wolf – узкоспециализированная утилита, «рыщущая» по лучшим поисковым FTP системам (список фиксирован). «Волк» порадует возможностью искать файл по нечеткому запросу, используя лишь ключевые слова. А дублирующиеся ссылки он удалит сам. Вывод результатов программа осуществляет в стандартный браузер, что позволит их легко сохранять. А еще к FTP Wolf прилагаются отсортированные по категориям ссылки на большое количество полезных программ.

Copernic
Интернет: http://www.copernic.com
Статус: Shareware
Размер: 3.35 Мбайт (для Freeware-версии)

Поисковые сервера рассортированы по группам, что позволяет вести целенаправленный поиск музыки, программ и разнообразной компьютерной, автомобильной и другой информации. Список групп можно пополнять через Интернет. При вводе запроса программа сама отправит его поисковикам, специализирующимся на конкретной тематике, обработает полученные данные и выдаст отчет в виде таблицы или HTML файла. Результаты поиска сохраняются для последующего использования в специальной базе данных. Удобно, что полученные при помощи Copernic результаты можно редактировать, удаляя ненужные записи. Но без ложки дегтя не обойтись: в отличие от FTP, Wolf, Copernic не наделен «даром» автоматического удаления дублирующихся ссылок. И еще – так как утилита разработана западными программистами, то в ее базе «наши» FTP-сервера не числятся. Вдобавок, она еще и платная.

Win MP3 Locator
Интернет: http://www.winmp3locator.com
Статус: Freeware
Размер: 554 Кб

Часто на ftp-серверах хранятся редкие mp3-файлы, которые найти сложно (и не только в Интернете). Отыскать их в гигабайтах информации на ftp тоже дело непростое, особенно если пользоваться универсальными поисковыми машинами. Именно в помощь меломанам и был создан Win MP3 Locator. Поиск ведется по нескольким серверам одновременно, а полученный результат легко сортируется по любому признаку. Утилита автоматически удаляет дубликаты и проверяет файлы на возможность загрузки. Плюс интеграция с самыми популярными менеджерами закачки, такими, как ReGet, Go!Zilla, FlashGet GetRight и Net Vampire.

Напоследок парочка советов: если поисковик ничего не нашел, то сначала проверьте правильность составления запроса (при работе с ftp – это главное!). Помните, чем короче запрос, тем эффективнее результат. И даже если нужный файл найден, останавливаться не стоит: у всех поисковиков алгоритм работы разный, и интересующая ссылка может всплыть на более удобном для загрузки сервере. И еще, скачайте и установите поисковые ftp-клиенты: они найдут в Сети массу необычного! ■



УГОЛОК НОВИЧКА

Zombiek_14@t-online.de: *Что это за «тренеры» для игр? Чего они тренируют, новичков что ли?..*
О: Да, многие полагают, что эпоха кодов и читов канула в лету, уступив место trainer'ам, ведь пользоваться последними куда проще и результативнее, чем кодами. Еще один плюс – отпадает прямая зависимость от компаний-производителей, которые раскрывают свои секреты только спустя пару месяцев после выхода игры. Все тренеры – это небольшие программы, которые действуют примерно одинаково: «замораживают» те или иные важные параметры игры (здоровье, деньги, боеприпасы и т.д.), что позволяет быстро пройти уровень или легко освоиться с игровым процессом. Для активизации тренера нужно запустить игру, затем выйти обратно в Windows (например, по Alt+TAB), запустить тренер и установить желаемые параметры, затем вернуться в игру. Единственный недостаток тренеров заключается в том, что достать их бывает нелегко. Далеко не у каждого есть Интернет, но даже если и есть, то не всякий знает, где их скачать (и, судя по письмам, даже как с ними «работать»). Можно порекомендовать зайти на http://www.gamehacking.com/sites/trainers.php, http://www.avault.com/cheats/ или на http://www.gameland.ru (раздел «Коды») и поискать нужный тренер там.



paganka@mail.ru: *Хочу проверинуть одно дельце в Интернете. Мне сказали, что для этого обязательно нужно воспользоваться каким-то «анонимайзером». Где скачать эту прогу?*
О: Качать ничего не надо. Достаточный для любителя уровень анонимности обеспечивается использованием общедоступных прокси-серверов, которые не ведут записей активности своих пользователей. Они-то и называются «анонимайзерами». Список таких серверов можно найти, например, на RealTime Free Proxy List (http://www.aliveproxy.com). Выбрав подходящий сервер и узнав его IP-адрес и порт (скажем, 66.5.146.243:80 для HTTP протокола), эти настройки следует задать браузеру. В Internet Explorer'е открываем «Сервис» -> «Свойства обозревателя...» и в закладке «Подключения» находим и указываем использование этого прокси-сервера (вводим IP-адрес и порт). Думаю, важно предупредить: если вы задумали не безобидный розыгрыш, а нечто незаконное, то даже самый «анонимный из анонимайзеров» не даст полной гарантии безнаказанности. Вас могут вычислить по другим следам.

colombo@freemail.ru: *Практически ни с кем из приятелей не могу соединиться для игры по модему на нормальной скорости (обычно получается 9600 и ниже, а надо-то V90). А с нашим провайдером, пусть и не каждый раз, но устанавливается 33600 и выше. Чем вылечить беду?*
О: Увы, но «законнектиться» с другим модемом на V90 не получится. Такое возможно лишь со специальным модемным пулом провайдера. С друзьями вы соедините быстрее всего по протоколу V34+, что, при условии непрерывности потока данных, вполне хватит для игр. Пинг же будет порядка 200-300 мс (подробнее на http://www.gameland.ru/post/15908/default.htm). Более того, если телефонная линия сильно зашумлена, то V90, V92, 56KFlex даже для связи с провайдером лучше отключить. Тогда при дозвоне модем не будет пытаться соединиться на заведомо «плохой» скорости, а начнет с честного V34+ и уложится в отведенный временной лимит на установку связи. Зашумленность линии модем может измерять сам. Как это сделать, описано на многих сайтах, например, тут – http://www.usrsupport.ru/usrobotics/support/faq_courier_2.shtml. Выходит, вы должны поступить так: измерить зашумленность линии, по полученным данным определить подходящий протокол, задать его в строке инициализации модема (читайте инструкцию к девайсу!), а после этого убедиться, насколько быстрее и стабильнее стала связь.

L_lorn@chat.ru: *Купил на рынке диск с УО, получил логин и пароль на «Оскоме» (http://free.uoo.ru) и не знаю, смогу ли я играть с этим диском? И еще, нужна ли выделенная линия для игры в УО?*
О: Возможно, пару файлов с сервера шарда в дополнение к диску придется скачать (около 2 Мбайт). Для игры в Ultima Online вполне хватит хорошей модемной связи (тут все зависит от АТС и провайдера), иметь оптоволоконную линию совсем не обязательно. На PvP-шардах достаточно пинга в 200 мс (с 2-3% потери пакетов), а на «ролевых» шардах хватит и пинга в 500 мс. Но, как ни крути, чем лучше коннект, тем больше шансов выжить! ■

ЧУДО-ЮДО, РЫБА-КИТ...

TARRASQUE.net
(http://www.tarrasque.net)

Объединение форумов ролевых сайтов Dmania и Roleplay.ru дало в свое время жизнь проекту, получившему странное название – Тарраска. В средние века так называли земноводное чудовище, подробно описанное в «Житиях Святых». Оно было наполовину животным, наполовину рыбой, толще быка и длиннее лошади. В общем, страшенный гибрид, которого, по легенде, усмирила песнями молодая девушка.
Виртуальная «Тарраска» тоже сочетает, казалось бы, разнородные вещи: форумы, хостинг, почтовый сервис и игры. Впрочем, беды в этом никакой нет, поскольку все подчинено единой цели – ролевым многопользовательским играм. В итоге, в одном месте можно узнать последние новости, задать вопросы, подключиться к проходящим на форумах играм (17 штук) и даже начать



собственный проект. При этом совершенно неважно, новичок вы или опытный ролевик, интересуетесь ли ролевыми играми на местности (LARP) или только компьютерными RPG. Каждый найдет занятие по вкусу.
У «Тарраски» есть один минус, который может поставить в тупик неопытного пользователя. Из-за обилия тем, разделов и подразделов навигация по форумам часто неочевидна. Впрочем, на первых порах помощь окажет встроенная поисковая машина, а когда новичок освоится, все встанет на свои места само собой.
Онлайновых многопользовательских игр нынче так много, что новому проекту становится весьма и весьма проблематично найти свою нишу. Думаете, энтузиасты опустили руки? Как бы не так. Сегодняшняя подборка показывает, что в желании создать нечто необычное они готовы на самые спорные шаги: от применения древнейших рецептов организации геймплея до реанимации давно забытых хитов...

ЯПОНСКИЕ RPG В РОССИИ

Таинственным образом сайт JRPG.org игнорировался и нашим журналом, и, по признанию создателя, широкой игровой общественностью вообще. Исправляемся. Это российский проект (пусть вас не смущает доменное имя), посвященный японским ролевым играм и эмуляции. Основная его идея – продвигать в массы жанр JRPG и японскую культуру (включая аниме и все-все-все сопутствующие темы – музыку, кино и т.д.). Есть место и поклонникам PC.

Первоначально проект был запущен еще в далеком 2000 году (старый адрес – http://rpg-graveyard.narod.ru – до сих пор функционирует). Его создатель, Антон Колбасов (aka Dark Sol) планировал размещать на сайте обзоры компьютерных и приставочных ролевых игр. Но вскоре после этого заинтересовался эмуляцией и глубже ушел именно в нее. Постепенно от компьютерных RPG было решено отказаться и сосредоточиться именно на консольных (читай, японских). В результате очередного обновления родился проект http://rpg-emumania.narod.ru. Он не имел серьезных отечественных аналогов, кроме http://grayfantasy.narod.ru (ныне http://www.grayfantasy.ru, о нем мы рассказывали в одном из прошлых выпусков рубрики), который живет и поныне – им занимается Сергей Тимохин из Томска, также известный как Grey.

Время шло. Сайт, сосредоточившийся исключительно на старых японских ролевых играх и их эмуляции, «обрастал» авторами и статьями. Посещаемость была достаточно приличной для странички на бесплатном хостинге (да и вообще по тем временам) – порядка 120 человек в день и около 40 тысяч за все время существования сайта. Вполне логичным было поднять проект на новый уровень, и в этом ему помог хороший человек из Ижевска по имени Александр Егоров (StormReaver). Теперь сайт обитает по адресу http://www.jrpg.org, на быстром сервере. К слову, не надо путать его с http://www.jprg.ru – это недавно появившийся конкурирующий проект, о котором мы вам тоже уже рассказывали.

Сейчас у сайта есть практически все. Но главное – хороший авторский коллектив, который все время растет. Руководитель проекта сетует, что недостает авторов для обзоров игр PlayStation 2, Xbox и Gamecube. Но на самом деле ничего страшного в этом нет, куда важнее, что очень много пишется именно о старых играх, причем качественно. Я был просто ошарашен тем, что здесь есть обзоры игр для Ataru Lynx, MSX и NeoGeo Pocket Color. Причем это никакие не грошовые переводы с буржуйских сайтов и не малюсенькие отписки, а вполне приличные статьи – не без багов, но куда более профессиональные, чем публикуемое на многих коммерческих проектах, освещающих современные видеоигры. Описаны практически все хиты жанра JRPG – например, для Mega Drive есть 26 обзоров, постоянно добавляются и новые материалы.



В планах создателей проекта – максимально полные и интересные обзоры ролевых игр для всех платформ вообще, от NEC98, Amiga и DOS до Xbox, PlayStation 2 и GameCube. Также есть желание проводить конкурсы для посетителей, где в качестве призов будут фигурировать оригинальные JRPG для антикварных консолей. Развиваться есть куда, благо, кроме авторского коллектива имеется еще и постоянная аудитория посетителей, многие из которых следят за развитием проекта уже много лет. Да и потребность в информации о ретро-играх у российских геймеров есть – об этом вам должен вскоре рассказать А. Купер в своем маленьком исследовании. Пока что лучшим местом для того, чтобы добыть эту информацию, и остается http://www.jrpg.org!

И напоследок. Еще на сайте есть обзоры аниме и манги, но в небольших количествах, так что гораздо полезнее будет заглянуть на обновленный http://www.miranime.net. То же касается эмуляторов – их ищите на http://www.emu-russia.net. А вот информация о том, как искать ROM-файлы и самодельные переводы к старым игрушкам, наверняка, пригодится. Очень полезен архив музыки из JRPG в формате Midi. Тем, кто только начал интересоваться эмуляцией старых игр, также полезно выкачать все утилиты (например, плагины для Winamp, позволяющие запускать файлы с музыкой, «выдранной» из ROM-файлов). Наконец, для самых главных «маньяков» (цитата с сайта) есть еще форум с чатом. Конечно, не http:/forum.pristavki.com и не форум обновленного http://www.cownet-work.ru – народу поменьше – но все равно интересно. ■

[PC] DISCIPLES II: ВОССТАНИЕ ЭЛЬФОВ

Нажмите во время игры клавишу [ENTER], чтобы вызвать консоль, и введите один из представленных читов, после чего снова нажмите [ENTER] для активации выбранной команды. Приводим полный список команд:
moneyfornothing – получить 9999 единиц золота и маны;
borntorun – восстановить ходы;
help! – пополнить здоровье;
wearethechampion – выиграть миссию;
loser – проиграть миссию;
herecomesthesun – открыть всю карту;
paintitblack – скрыть карту;
givepeaceachance – установить мир со всеми странами;
badtothebone – развязать войну со всеми игроками;
jump – повысить опыт отряда;
stairwaytoheaven – увеличить уровень лидера;
lifeisacarnival – воскресить героя;
invisibletouch –стать незаметным для врагов;
letsdothetimewarpagain –осуществить наступление следующего дня;
allalongthewatchtower – показать юнитов в городах;
anotherbrickinthewall – разрешить постройку в столице.

[PS2] SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

Чтобы получить доступ к дополнительному уровню «The Lost Level», соберите указанное количество монет на этапах игры:
Addressing the Senate – 9 монет;
Caesar's Sanctum – 12 монет;
Praetorian Camp – 3 монеты;
The Forum of Trajan – 7 монет;
The Forum Romanum – 5 монет;
The Gate of Supreme Harmony – 18 монет;
The Silk Road – 15 монет;
The Corridors of Power – 26 монет;
The Geothermal Tunnels – 24 монеты;
The Steam Tower – 22 монеты;
The Gallery – 30 монет.
map – загрузить карту (названия карт находятся в директории Areas);
exit – выход.

[PS2] DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

1. Секретные предметы
Чтобы получить доступ к секретным предметам, выполните следующие действия:
Diabolical Sword – в последней главе игры поговорите с Ghoss;
God's Hand – пройдите этап Cave of Ordeals;
Hyperdrive Shoes – победите Item God 2;
Longinus Spear – зайдите в Dark Assembly и поговорите с Longinus;
Staff of Sorcery – в восьмой главе игры поговорите с Gargo;
Vile Brilliance – в одиннадцатой главе поговорите с Manty.
2. Второе рождение
После того, как вы пройдете Disgaea: Hour of Darkness в первый раз, дождитесь окончания финальных титров и запишитесь. После перезагрузки и начала новой игры вы сможете начать игру заново, но при этом у вас останутся все персонажи и предметы, полученные ранее.

[PC] THIEF: DEADLY SHADOWS

Изменение уровня сложности
Откройте директорию с игрой и отыщите в ней файл default.cfg. Откройте его в любом текстовом редакторе и исправьте представленные строки так, как это указано ниже:
Difficulty_AIVisual_Mult_Easy=0.9
Difficulty_AIVisual_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIVisual_Mult_Hard=1.15
Difficulty_AIVisual_Mult_Expert=1.2
Примечание: чем больше устанавливаемое значение после знака «=», тем выше становится уровень сложности.

[GBA] VAN HELSING

Ниже приведен список кодов, открывающих все этапы игры:
9C1P!WLC1 – уровень Carriage Battle;
CG5B78*M1 – уровень Dracula final;
BF18KFMC1 – уровень Dracula's castle;
7BQ*248C1 – уровень Dracula's children;
DL5BF3QM1 – финальные титры;
8P$7D8KC1 – уровень Escape from castle;
65M5HL611 – уровень On the trail of the werewolf;
2S5M12111 – St. Peter's Basilica level
3X9M12111 – уровень Traveling by train;
54!5DV411 – уровень Valken the werewolf;
4H@5DH311 – уровень Vaseria Village.

[PC] CRUSADER KINGS

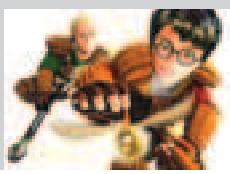
Во время игры нажмите клавишу [F12] для вызова консоли и наберите один из нижеуказанных читов:
Gold –1000 единиц золота;
Piety – 1000 очков набожности;
Prestige – 1000 очков престижа;
Difrules – режим бога;
Fullcontrol – возможность контролировать все отряды на карте (активируется только после набора кода difrules).

[PC] NITRO FAMILY

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши [~] (тильда). Теперь можете использовать коды:
NITRO GOD – режим бога;
NITRO GIVEMONEY – получить много денег;
NITRO KILLALL – уничтожить всех противников;
NITRO FLY – режим полета;
NITRO GHOST – режим прохождения сквозь стены;
NITRO REFRESH – восстановить здоровье;
NITRO CHANGELEVEL – пропустить уровень;
NITRO SPEED – установить скорость игры.

[PC] HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

Используйте следующие команды для получения магических предметов и возможностей:
команда **Bulgarian** – нужно собрать 65 карточек;
метла **Firebolt** – собрать любые 50 карточек;
метла **Nimbus 2000** – собрать любые 15 карточек;
метла **Nimbus 2001** – собрать любые 35 карточек;
марш **Квиддича** – победить в мировом чемпионате.



[PS2] WAY OF THE SAMURAI 2

1. Новые модели персонажей
На экране выбора героя нажмите L1, R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, ■.
2. Открыть все предметы в магазине
Находясь в главном меню игры, нажмите L1, R1, L1, R1, L2, R2, ▲.
3. Дополнительные возможности
Чтобы восстановить здоровье персонажа, поставьте игру на паузу, зажмите одновременно L1+R1, и нажмите ▼, ▲, ▶, ◀, ▼, ▲, ■.
Чтобы восстановить выносливость (stamina) героя, поставьте игру на паузу и зажмите одновременно кнопки L2+R2, после чего нажмите ▶, ◀, ▶, ◀, ▼, ▼, ■.

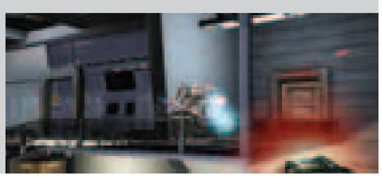
[PC] RISE OF NATIONS: THRONES & PATRIOTS

Во время игры в режимах quick battle или campaign, нажмите клавишу [ENTER], чтобы открыть окно консоли, и введите cheat keys on. Затем снова нажмите [ENTER] и нажмите одну из представленных комбинаций клавиш:
[ALT] + [F5] – получить по 1000 каждого ресурса;
[ALT] + [F9] –завершить все исследования, постройку зданий, тренировку юнитов и получить ускорение следующей постройки.



[PC] KREED: БИТВА ЗА САВИТАР

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать окно консоли, затем вводите читы:
g_fly 1 – включить режим полета (0 – отключить);
gotoroom roomXX – выбрать локацию (например, gotoroom room01);
cl_showinfo 1 – показать FPS (0 – отключить);
g_noclip 1 – возможность проходить через стены;
game_godmode – включить режим бога;
game_godmode 0 – выключить режим бога;
suicide – самоликвидация;
save – сохранить игру;
load – загрузить игру.



[GBA] ROAD TRIP: SHIFTING GEARS

Чтобы получить доступ ко всем доступным «Dragon parts», завершите Angel Cup. В главном меню игры откройте окно изменения имени и введите DRAGON. После этого вы сможете использовать все «Dragon parts».

[PC] MANHUNT

Для доступа к кодам вам необходимо собрать пять звезд в режиме Hardcore.
UGOTARMS – полная экипировка героя;
EVILEYES – невидимость;
HELLSUIT – маска обезьяны;
PIGGSUIT – маска свиньи;
BUNYSUIT – маска кролика;
HEALBACK – бессмертие;
ALLRDEAF – бесшумный режим;
UHITHARD – супер-удар.

READER'S HINTS

HITMAN: CONTRACTS

Автор: Ghost
[oster@mw.narzan.com]

На седьмом уровне игры, в помещении, где было совершено убийство (вход охраняет охранник), в ванной комнате на раковине лежат патроны для дробовика, а над ванной появляется призрак. Только возникает он очень редко и отражается в зеркале всего несколько секунд, так что вы можете его даже не заметить. Мне удалось сделать несколько скриншотов этого бестелесного создания. Чуть не забыл, около ванны лежит обрез.

GRAND THEFT AUTO II

Автор: Artimon
[artimon@mjk.msk.ru]

Если прокатиться по городу, можно заметить, что в различных его частях стоят спортивные машины с номерами на крышах – от одного до восьми. Ничего экстраординарного в этом нет, но, сев в любую из них, вас выбрасывает на автостоянку возле гаражей. Если машина доставлена – на ней появляется номер. После того как вы соберете все восемь машин, вы сможете заполучить несколько дополнительных средств передвижения:
1. Огнеметная пожарная машина;
2. Машина FBI с автоматами и 50 патронами;
3. Четыре спортивных автомобиля (первый – с таким же арсеналом, как у FBI, два – с 50 канистрами масла, а два оставшихся – с минами);
4. Танк;
5. Военный джип с турелью на крыше.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Автор: farcry777
[farcry777@yandex.ru]

Заберитесь в машину Hellbender и сразу же выйдите из нее. Подойдите к бамперу джипа и посмотрите на номерной знак. Удивление гарантировано!

EASTER EGGS

FINAL FANTASY VIII

1. Танцующие солдаты
Находясь на базе Galbadian Missile Base, подойдите к компьютерному терминалу. Одна из опций его управления позволяет увидеть элементы ракеты, готовящейся к запуску. Зажмите одновременно кнопки джойстика (▲) и (■) и нажмите одну из стрелок ▲ или ▼. На мониторе вы увидите изображение солдата (Elite Soldier), пританцовывающего в такт веселой мелодии.

FINAL FANTASY IX

1. Мини-игра
После показа финального ролика, когда пойдут титры, нажмите R2, L1, R2, R2, ▲, ▶, (●), ▼, (▲), L2, R1, R2, L1, (■), (■) and [Start]. После этого вы сможете поиграть в мини-игру Black Jack.

HALO

1. Послания от разработчиков
Начните игру и пропустите вступительную заставку. Открывайте закладку «Multiplayer» и двигайте курсор на опцию «Edit gametypes text». Справа вы увидите небольшую картинку Master chief, вооруженного винтовкой. Прокручивайте текст до тех пор, пока не услышите фразу «All your base are belong to us». А если у вас хватит терпения, и вы решите задержаться у экрана еще на пять-десять минут, то услышите еще несколько забавных выражений от главного героя.

GROUND CONTROL

Зайдите на страницу credits и подождите какое-то время. Через несколько минут по экрану начнет плавать небольшая золотая рыбка. Кликнув на нее несколько раз, вы увидите красочный взрыв и услышите забавную песню, исполняемую

АЛЕКСАНДР ДЕМЕНТЬЕВ /ADEMENT@YANDEX.RU/

GROUND CONTROL 2: ОПЕРАЦИЯ «ИСХОД»

ДВИЖЕНИЕ К ПОБЕДЕ

Целью этой статьи является анализ тактических приемов Ground Control 2 (GC2), которые могут использоваться либо в мультиплеере, либо в одиночной игре с компьютером на обычных картах. Естественно, предложенные схемы далеко не единственные. Если способ прохождения миссий в кампании детерминирован (т.е. путь к победе только один и отступление от него приведет к поражению), то характер игры на обычных картах допускает вариативность: добиться победы можно разными методами, и, чтобы запутать противника, лучше иногда менять тактику в зависимости от развития событий.

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЮНИТОВ

Вначале попытаемся разобраться в математике игры и в тех параметрах, что ее определяют. Для этого рассмотрим основные боевые характеристики:

■ Тип юнита. Его название и краткое описание роли, которую он играет в вашей армии.

■ Тип брони. Влияет на урон, который наносится тем или иным видом оружия (смотрите таблицу).

■ Класс брони. Делится на несколько видов (защита спереди, по сторонам и сзади); броня блокирует часть урона, прежде чем будет задета жизнь.

■ Максимальная скорость. Чем этот показатель выше, тем быстрее ваша боевая единица перемещается по карте. Медленные юниты не так скоро достигнут места боевых действий и будут иметь проблемы с захватом территории и опорных пунктов. Будьте внимательны при объединении юнитов в группы, так как движение всего построения будет происходить со скоростью самого тихоходного его представителя.

■ Тип атаки. В игре существует несколько видов атаки (смотрите таблицу).

■ Урон. Разброс от наименьшей величины до наибольшей. С увеличением уровня у вашего юнита поднимается нижний барьер урона.

■ Радиус атаки. Показывает, насколько далеко способно выстрелить ваше орудие. Некоторые виды войск могут без проблем выбивать пехоту с укрепленных позиций, бункеров и т.д. именно за счет большого радиуса. Пехота просто не сможет достать атакующего юнита, не покинув укрепления.

■ Незаметность. Показывает, насколько легко ваш юнит может быть обнаружен противником. При показателе «0» он всегда заметен. Параметр «100» обеспечивает полную невидимость юнита для противника, не обладающего специальными средствами обнаружения.

■ Место на транспортном корабле. Указывает, сколько места занимает ваш юнит на десантном боте при подвозе в район посадочной площадки (далее ПП).

Таблица наносимого урона.

	Пехота	Легкая броня	Тяжелая броня	Воздух	Десантный бот	Оборудование
Снайпер	2,0	0,3	0,1	-	-	-
Пулемет	1,0	1,5	0,5	0,5	0,5	0,5
Бронебойный	0,5	0,8	1,5	-	-	1,0
Ракеты	-	0,5	0,8	1,5	0,5	0,5
Артиллерия	0,7	1,0	0,3	-	-	0,5
Химическое оружие	1,0	0,7	0,5	-	-	1,5

* В вертикальных столбцах обозначены виды брони, в горизонтальных – виды атаки.

ВОЙСКА И ИХ ОСОБЕННОСТИ

Рассмотрим особенности войск противоборствующих сторон. Остановимся лишь на важных юнитах, имеющих значение для описываемых тактических приемов.

Альянс. Эта раса наиболее удобна для ознакомления с игрой. Все юниты довольно обычные и легко узнаваемые. Они ориентируются на грубую силу, поэтому параметры урона, брони и жизни у большинства войск альянса часто превосходят аналогичные характеристики виронов, но зато несколько уступают им в скорости и незаметности.

■ Снайперы. Легко убивают пехоту с большого расстояния, обладают способностью становиться практически незаметными. В начале игры есть смысл применять их вместо обычных пехотинцев в бункерах – от первых натисков они отстреляются. На поздних стадиях, если противник не строит орды солдат, снайперы практически бесполезны: вам вполне хватит и пулеметов, установленных на средних танках, чтобы справиться с небольшими группами вражеских пехотинцев.

■ Штурмовик. На ранних этапах эти солдаты вполне пригодны для размещения в бункерах, где они будут защищать захваченные ключевые точки (далее КТ). Чтобы выбить их с укрепленных позиций, потребуется тяжелая техника.

■ Разведмашина. Быстрый бронированный джип. В начале игры полезен для захвата незащищенных точек.

■ Легкий БТР. Если вы используете пехоту, эта штука может помочь вам быстро перебросить солдат в нужное место.

■ Ракетный танк. Неплохой противовоздушный юнит, способный атаковать и наземные цели. Низкий запас здоровья не предполагает передвижение этих машин в одиночку.

■ Ремотный модуль. Полезнейший юнит – позволяет чинить технику и лечить пехотинцев во время боя. Недостаток – низкий запас здоровья. Если противник использует эту машину, она непременно должна стать вашей целью номер один.

■ Средний танк. Основной юнит в вашей армии. Обладает высоким уро-



Карта «Белый дракон»: укрепившись на ключевой точке в центре, можно увеличить прибавку ресурсов и не допустить проникновение врага на свою территорию.



Неуязвимая при атаках по земле ключевая точка в лесу: пехота уничтожается танком и снайперами, спрятанными за деревьями.



Свободно пройти по мосту войскам Альянса не удастся: тяжелая артиллерия накрывает огромную площадь, а атаки с воздуха предупреждаются геликоидами-ревунами.

ном, большим запасом здоровья, мобильностью. Рекомендуется сопровождать его ракетными танками, чтобы защитить от атак с воздуха. Полезен и его второй режим противопехотного пулемета в том случае, если о специальной защите от простых солдат вы не позаботились и решили играть лишь тяжелой техникой.

■ Тяжелый танк. Настоящая передвижная крепость: прочнейшая броня, большой запас здоровья и мощные пушки, способные с легкостью уничтожать технику противника. Однако обладает невысокой скоростью. Учитывая, что вам часто придется перемещаться с места на место, не стоит брать много таких танков. Его дополнительная способность осадного режима будет весьма полезна и при защите опорных пунктов, и при атаке.

■ Легкий вертолет. Его орудия легко пробивают тяжелую броню. Очень хорош для диверсий и огневой поддержки, но легко уничтожается всеми противовоздушными юнитами, поэтому требует постоянного присмотра. Как и все летающие юниты, не может захватывать ПП и КТ.

Вироны. Раса, обладающая необычными способностями. Во-первых, виронские войска более мобильны, чем войска альянса – большинство юнитов могут парить над землей, с легкостью преодолевая препятствия вроде рек. Во-вторых, все представители этой расы обладают способностью мутировать. Два одинаковых юнита сливаются в одно целое – в итоге получается новый боец с особыми качествами.

■ Гуманоид-штурмовик. Неплохой юнит. В отличие от человеческого аналога может оказаться полезным даже в середине игры.

■ Гуманоид-ракетчик. Очень хороший ПВО-пехотинец. Может быть полезен до середины игры.

■ Мобилоид-стрелок. Скоростной юнит, чуть сильнее своего аналога – разведывательной машины альянса.

■ Мобилоид-ракетчик. Образуется слиянием двух мобилоидов-стрелков. Неплохие боевые характеристики для юнита среднего класса. В дополнительном режиме может зависать над вашей армией и сбивать летящие ракеты.

■ Мобилоид-инженер. Способен чинить технику. Менее удобен, чем аналогичный юнит альянса, потому что требует постоянного присмотра.

■ Мобилоид-окислитель. Боевая машина пехоты. Учитывая тот факт, что виронская пехота полезнее альянсовской, он вам не помешает. Скоростная переброска на боевые позиции полезных юнитов играет в GC2 важную роль.

■ Мобилоид-опустошитель. Образуется слиянием двух мобилоидов-окислителей. Мощный тяжелый танк с хорошей огневой мощью. На поздних стадиях – важная персона в вашей армии.

■ Мобилоид-протыкатель. Очень полезный юнит, являющийся, без сомнения, основной боевой единицей вашей армии в конце игры. Высокий урон и возможность перейти в осадный режим вкупе с огромной дальностью стрельбы делают его незаменимым при экспансии на новые территории и обороне уже захваченных пунктов.

■ Мобилоид-разрушитель. Образуется слиянием двух мобилоидов-опустошителей. Гроза вражеской техники и важный элемент вашей армии, учитывая тот факт, что именно техника играет основную роль на поздних стадиях игры. Но избегайте перепроизводства этих юнитов – против пехоты и авиации они бессильны.

■ Геликоид-боец. Мощный противовоздушный юнит. Несколько этих бойцов способны легко расправиться с десятком вертолетов Альянса.

■ Геликоид-ревун. Образуется слиянием двух геликоидов-бойцов. Мощный вертолет, обеспечивающий хорошую огневую поддержку с воздуха.

■ Геликоид-разведчик. Слабый воздушный юнит со средним запасом здоровья. Низкий урон делает его практически бесполезным.

■ Геликоид-инфектор. Создается с помощью слияния двух геликоидов-разведчиков. Изначально задумывался как транспорт, но имеет неплохую атаку и хорошо уничтожает пехоту и легкую технику.

МАКРО- И МИКРОКОНТРОЛЬ

Под этими словами поклонники стратегических игр подразумевают два вида контроля игрового процесса. Под макроконтролем понимается ваше умение следить за экономикой игры, то есть быстро и четко выполнять действия по своевременной закупке юнитов, подбирать нужных бойцов, грамотно выбирать точки для атаки. Микроконтроль – это умение управлять армией во время боя, то есть обеспечивать своевременный отвод покалеченных юнитов в тыл и их лечение, грамотно использовать нужные способности, выбирать цели для атаки и т.д. Макроконтроль в GC2 представлен слабо. Тем не менее, вы не должны давать простаивать, особенно в начале игры, вашему десантному боту. Продумывайте стратегию развития и, согласно ей, заказывайте необходимых юнитов. Активно пользуйтесь горячими клавишами (по умолчанию заказ юнитов – клавиша «K», исследования – клавиша «I»). А вот микроконтроль имеет большое значение и подразумевает несколько моментов. Во-первых, пытайтесь фокусировать свой огонь на том юните, который обладает наиболее уязвимым для вашего оружия типом брони. И наоборот – вам следует уводить подальше своего юнита, на котором сосредоточил огонь противник. Во-вторых, не следует забывать о дополнительных способностях. Например, тяжелые танки могут быстро погибнуть в серьезной схватке, если вы вовремя не переведете их в осадный режим.

ТАКТИКА ДУЭЛЬНОЙ И КОМАНДНОЙ ИГРЫ

Дуэль

Сражение двух игроков друг против друга лучше проводить на небольших картах с количеством КТ не более шести штук. Несмотря на то, что тактика ведения боя у каждой из рас особая, существует общая схема действий по достижению цели. Дело в том, что существует ограничение на получение стратегических единиц (далее СЕ), зависящее от количества ваших юнитов. Уже после того, как ваша армия достигнет более десяти боевых единиц, количество получаемых СЕ снизится на 25%. Далее хуже – набрав сорок юнитов, вы вообще перестанете получать СЕ. Поэтому каждый новый заказ должен иметь свою цель, а каждый юнит – играть ту роль, которую вы для него выбрали. В идеале нужно пытаться удерживать некоторое время ключевые позиции малыми силами, а потом, накопив достаточно СЕ, мгновенно получить огромную мощную армию, которая в итоге и сломит вражеское сопротивление. Но вы не должны полностью полагаться на этот принцип. Если противник строит большую армию и настойчиво атакует, вам не стоит «тормозить». Учитывая эти факты, игру условно можно разделить на три стадии.

Первая стадия. Это примерно три-четыре заказа юнитов у десантного бота. На данном этапе важнейшим параметром является скорость. Укрепить позиции на захваченных КТ можно с помощью пары пехотинцев в бункере. Пехота в начале игры имеет большое значение (особенно это касается Виронов), поэтому стоит раскошелиться на БТРы, которые мгновенно доставят пехоту на нужные позиции. Укажу и еще

АЛЕКСАНДР ДЕМЕНТЬЕВ /ADEMENT@YANDEX.RU/



После того как эта посадочная площадка станет нашей, переброска войск в очаг сражения не будет занимать много времени.



Идеальная защита стратегически выгодной позиции войсками Альянса (смотрите главу «Альянс против Виронов»).

один очень важный момент для дуэли – начинать игру желательно с двух апгрейдов вашего десантного модуля: на скорость и на грузоподъемность. Так вы быстро сможете получать нужную армию на начальных этапах игры для захвата территории, и ваши ресурсы не залежатся.

Вторая стадия. Довольно длительный этап по времени, главной задачей которого является укрепление на ключевых стратегически важных позициях с одновременными вылазками в лагерь противника. Очень важно контролировать основные проходы на вашу территорию и подготавливать атаку на ключевые точки противника.

Третья стадия. Собственно этап массированных атак по главным направлениям на территорию противника. Главная сила финальной части игры – тяжелая техника.

Альянс против Альянса. В этом варианте существует любопытная тактика, которая подразумевает иной характер игры по сравнению с теми схемами, что были разобраны выше. Вместо планомерного захвата территории здесь эффективен раш. Начинать игру следует с двух апгрейдов на грузоподъемность и с одного апгрейда на скорость десантного модуля. После этого необходимо заказать на все деньги (они же СЕ) быстроходные наземные юниты, а именно: 6-7 легких БТРов и 1-2 разведмашин. Отправляйте их завоевывать ближайшие территории. Следующим заказом будут легкие вертолеты. Ваша армия готова к атаке – вертолеты разведывают КТ, уже занятые противником, убивая при этом мелкие группы войск, а БТРы вторгаются следом и начинают захват этих точек. Нюанс тактики заключается в скоростном преимуществе – если противник попытается использовать, казалось бы, неплохую связку из ракетных танков и средней и тяжелой техники, то он в итоге не сможет поспеть сразу во все пункты. Его армия может оказаться сильнее вашей в открытом бою, но она совершенно не готова к одновременным сражениям в нескольких местах. Просто убегайте, отстреливая отдельных юнитов противника вертолетами, и захватывайте незащищенные точки. У противника не останется иного выхода, кроме как попытаться сохранить хотя бы одну КТ и ПП. Вы же в дальнейшем, используя преимущество в СЕ, сможете построить огромное количество тяжелой техники и добить противника.

Альянс против Виронов. Рассмотрим, как при таком раскладе поведут себя обе стороны.

Альянс. Тактика раша в этом случае не пройдет по той причине, что Вироны обладают хорошим арсеналом скоростных мобильных юнитов. Ваши вертолеты будут уничтожены геликоидами-бойцами, а ваши БТРы не смогут выстоять против средней техники врага, причем в скорости Вироны не уступят. Лучшим выбором здесь будет следование стандартной схеме игры, а именно: после первых апгрейдов десантного бота, вы заказываете парочку БТРов и набиваете их штурмовиками и снайперами в соотношении три к одному. Неплохо было бы «купить» парочку разведмашин. После этого вы начинаете объезд территории с захватом опорных пунктов. Следующие заказы уже должны включать мощную технику (средние, тяжелые и ракетные танки) и инженеров. После этого вы укрепляете свои позиции на ближайших точках и постепенно следуете дальше. При этом ваши тяжелые танки должны возглавлять шествие и при появлении противника переходить в осадный режим. Их мощная



Тактика раша (смотрите главу «Альянс против Альянса»): вертолеты легко очищают ключевые точки от войск противника, предоставляя возможность БТРам свободно их захватывать.

броня защитит остальных ваших юнитов от атак врага. Инженера лучше использовать в первом режиме, чтобы подлечивать тот танк, на котором сфокусирован огонь. Далее вы медленно, но верно, продвигаясь вглубь, захватываете следующие точки. При игре против скоростных Вировнов вы должны быть готовы к тому, что в самом начале противник захватит больше точек, чем вы. Тем не менее, вы получите превосходство позднее, потому что отбить такой марш ему будет очень непросто. В принципе, кроме танков, вам вряд ли потребуются на этой стадии игры другие юниты. На земле тяжелые и средние танки в сочетании с осадным режимом первых имеют большое преимущество, а ракетные танки уничтожают воздушные юниты противника. Соотношение боевых машин зависит от действий врага. Если Вироны практически не строят воздушных юнитов, вам не имеет смысла увлекаться ракетными танками. Также и наземных тяжелых танков не должно быть слишком много из-за их низкой мобильности. Соотношение средних и тяжелых танков должно быть примерно два к одному.

Вироны. Ваша задача в начале игры захватить максимальное количество КТ. Делайте это с помощью мобилоидов-окислителей и мобилоидов-стрелков. Также неплохо сразу заказать несколько геликоидов-бойцов. Если у противника не окажется воздушных юнитов, то вы всегда сможете использовать их возможность слияния. На больших картах эффективен раш: создайте армию в той же пропорции этих трех юнитов, что и в аналогичной тактике «Альянс против Альянса». Если же противник смог отбиться, вы должны использовать ваше территориальное и ресурсное преимущество. Попытаться отразить танковый марш можно следующим способом. Укрепившись в осадном положении мобилоидами-протыкателями с поддержкой мобилоидов-разрушителей, вынуждайте противника на битву. Лучше всего заманить врага под огонь с помощью легкой техники. Ваша армия должна располагаться таким образом: впереди находится толпа разнокалиберных юнитов вроде пехоты, мобилоидов-стрелков и других, сзади, в осадном режиме, располагаются мобилоиды-протыкатели. Чтобы добраться до них, противнику требуется перебить ваши передовые легкие отряды, а это, учитывая дальность и мощь стрельбы мобилоидов-протыкателей, весьма непросто. Таким образом вы сможете задержать марш основных войск Альянса. Если угроза решающей атаки противника на время нейтрализована, вы можете делать вылазки вашими быстроходными юнитами, захватывая слабозащищенные КТ и ПП. Неприятелю придется отвлекаться и даже отзывать юниты с линии фронта. Используйте это замешательство и пытайтесь атаковать вражеские позиции. Вперед посылается армия, состоящая из средних и слабых юнитов, а за ними следом идут мобилоиды-протыкатели. Как только первые ряды вашего отряда смертников сцепятся с войсками Альянса, быстро переходите во второй режим мобилоидами-протыкателями. Их мощный огонь сильно ослабит армию противника. Одновременно с этим желательно напасть сзади небольшим отрядом средней техники и пехоты, внеся во вражеские ряды окончательную сумятицу. Если вам удастся поколебать стройные ряды армии Альянса, считайте, что вы победили.

Вироны против Вировнов. Тактика этого противостояния немного напоминает борьбу двух Альянсов. Вироны обладают быстрыми войсками, поэтому отразить быстрый натиск можно, только производя мобильные юниты тем же способом. О медленных танках вроде мобилоидов-протыкателей вам придется надолго забыть, по крайней мере, до стадии финальной атаки. Главные ваши юниты на этом этапе: мобилоид-стрелок, мобилоид-инженер и мобилоид-окислитель. Возможно также добавление огневой поддержки с воздуха в виде геликоидов-инфекторов, но не забывайте, что у противника находится в арсенале лучший антивоздушный юнит в игре – геликоид-боец. Также на начальных стадиях хорошо себя зарекомендовали гуманоиды-штурмовики. Их неплохая бронебойная атака позволит вам получать преимущество в мелких стычках. Передвигаться им стоит, разумеется, только с помощью мобилоидов-окислителей. Вряд ли на начальном и среднем этапах вам удастся перевести бой в русло тяжелых столкновений. Скорее всего, будут проходить локальные бои сразу за несколько точек. В середине сражения желательно укрепить ближайшие к вам КТ с помощью мобилоидов-протыкателей, что позволит вам более активно делать вылазки в лагерь врага, не опасаясь ответного захвата своих территорий. Окончательно ослабив противника, переходите в решающее наступление, в котором вам поможет тяжелая техника: мобилоиды-протыкатели, мобилоиды-опустошители и мобилоиды-разрушители. Атака должна развиваться по тем же правилам, что и в игре против Альянса.

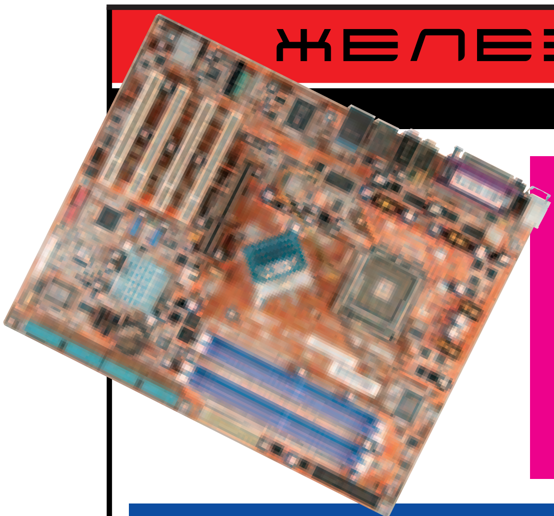
Командная игра

Тактик командной игры может быть очень много, поэтому остановимся лишь на общих рекомендациях.

Рассмотрим основные принципы игры два на два. Лучшим вариантом, как и следовало бы ожидать, является команда «Альянс + Вироны». Способов развития может быть масса, но, как в рашах, так и в затянувшихся противостояниях, юниты этих двух рас будут дополнять друг друга. От Вировнов вы, во-первых, получаете быструю экспансию на ранней стадии игры, а во-вторых, дальнобойные танки в виде мобилоидов-протыкателей, которые при защите с помощью тяжелой техники, будут практически неуязвимы. И, наконец, в-третьих, у вас есть идеальная защита против любых воздушных вылазок благодаря геликоидам-бойцам. Альянс даст вам танковое доминирование с помощью комбинации тяжелых и средних боевых машин. Но возможно и иное развитие событий. Если Вироны обеспечат вас мобилоидами-протыкателями, то нужда в средних танках как в основной огневой мощи у вас пропадет. Поэтому можно создать отряд, состоящий из вертолетов и БТРов, которые будут делать вылазки на территории противника и захватывать его КТ. Одновременно с этими атаками вы можете осуществить танковый марш и вторгнуться на позиции противника. Возможны также несколько вариантов раша. Альянс производит скоростные юниты и поддержку в виде вертолетов, а Вироны – пехоту и БТРы. Далее многое будет зависеть от согласованных командных действий. Вертолеты должны стараться атаковать технику, пехота Вировнов – уничтожать воздушные юниты противника. Оставшиеся боевые единицы обязаны либо обеспечивать поддержку в бою, либо быстро захватывать незащищенные точки.

Подводя итог, необходимо отметить, что разработчики провели серьезную работу над проектом. Несмотря на изобилие различных характеристик и специальных способностей, обе расы, тем не менее, сбалансированы. Чтобы победить в игре, недостаточно просто набрать много одинаковых юнитов. Наоборот, для достижения цели необходимо на протяжении всей игры улавливать ее динамику и контролировать процесс пополнения армии, чтобы войска действовали наиболее эффективным способом. При этом каждая конкретная ситуация требует четких и рациональных действий. ■





СТАРОЕ + НОВОЕ = ?

В обозримом будущем вся линейка высокопроизводительных Pentium 4 перейдет на новый форм-фактор – LGA775. Модели же на новейшем наборе системной логики i915/i925 подешевеют еще не скоро. Как раз для тех пользователей, которым нужен мощный процессор, но не обязательна самая современная «начинка» системной платы, компания ABIT выпустила модель AS8, выполненную на основе проверенного временем чипсета i865PE и снабженную тем самым LGA775. В ней реализована поддержка всех востребованных сегодня технологий: интерфейса SATA, двухканальной DDR 400 памяти, портов USB 2.0 и IEEE1394. Фирменная система охлаждения ABIT OTES AeroFlow призвана обеспечить высокую стабильность работы компьютера в любых условиях, а специальный набор функций и утилит для разгона сделают это устройство неплохим решением для оверклокеров. ■

SLI ВЕРНУЛАСЬ



Компания 3DFX, в свое время лидировавшая на рынке 3D-ускорителей, придумала технологию SLI, позволяющую двум видеоплатам одновременно обрабатывать графическую информацию. Позже, как известно, 3DFX была приобретена фирмой nVidia. И из недавнего официального сообщения мы узнаем, что платы серии GeForce 6 могут работать в сдвоенном режиме – SLI, причем для этого потребуется специальная материнская плата с двумя разъемами PCI Express. Естественно, такое решение будет стоить очень дорого, но некоторая популярность ему обеспечена: начать выпуск подобных видеокарт и материнских плат планируют большинство основных производителей, включая ASUS, ABIT, Gigabyte и MSI. ■

ДОМАШНИЕ МОНИТОРЫ ОТ SONY



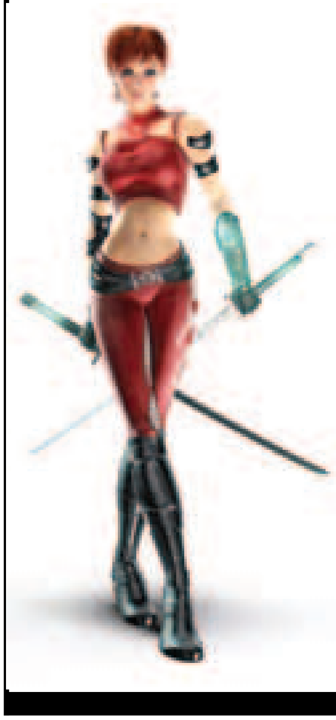
Серия жидкокристаллических мониторов Sony HS заслуженно получила престижную премию за дизайн в форме «парящего крыла». Однако эти устройства вряд ли можно было назвать моделями, оптимально подходящими для домашнего использования. Исправить сложившуюся ситуацию призваны две панели: 17-дюймовая SDM-HS74 и 19-дюймовая SDM-HS94. Рабочее разрешение дисплеев составляет 1280x1024, а время отклика матрицы равняется 16 мс для 17-дюймовой модели и 25 мс для 19-дюймовой. Возможно, это будет не самое дешевое решение в своем классе, но, с другой стороны, сложно найти LCD-дисплей со столь продуманным и эргономичным дизайном, а также традиционным качеством и надежностью Sony. ■

ДОМАШНИЕ ПК ОТ ACER

Компания Acer, известный производитель компьютерного оборудования, объявила о выпуске двух новых компьютеров линейки Aspire – T310 и RC900. Первая модель является решением начального уровня и подойдет в качестве недорогого ПК (всего $636) с возможностью его дальнейшего апгрейда. RC900 является полноценным мультимедийным центром. При включении ПК, до начала загрузки операционной системы, можно выбрать один из шести режимов работы: ТВ, FM-радио, просмотр фотографий с любых видов носителей, прослушивание музыки или обычный режим работы компьютера. Цена этого комплекта составит $1505. ■



ПОИСК ДВОЙНИКОВ РУБИ



Весьма необычную акцию под названием «Найти агента Руби» организовали компании ATI и MERLION. Ее целью стало, конечно же, продвижение новой линейки плат ATI Radeon X-серии, лицом которой и является виртуальная агентша. Если вы уже видели рекламу x-радеонов, то привлекательная внешность рубиноволосой красавицы должна быть вам знакома. Но самое примечательное, что в рамках этой акции пройдет фотоконкурс среди посетительниц и сотрудниц компьютерных магазинов-участников. Девушкам достаточно лишь сфотографироваться рядом с фигурой Руби до 15 сентября. А ту, которая окажется максимально похожей на неуловимого агента, ждет незабываемое путешествие в Канаду с посещением Ниагарского водопада и штаб-квартиры ATI в Торонто. ■

БЕРЕГИТЕ ПРОЦЕССОР



В последнее время производители материнских плат делают многое для повышения безопасности сборки системы, но разработчики процессоров продолжают придумывать все более сложные конструкции. Так компания Intel недавно выпустила новые Pentium 4 в форм-факторе LGA 775, обладающие, соответственно, 775 контактами. Установить такой чип даже на самую современную плату, случайно не повредив при этом его «ножки», довольно затруднительно. В помощь неопытным пользователям компания MSI произвела специальный CPU Clip, позволяющий одним легким нажатием (и совершенно безопасно для самого чипа) вставить его в процессорный разъем на системной плате. В скором времени новинка обещает появиться на полках магазинов всего мира. ■

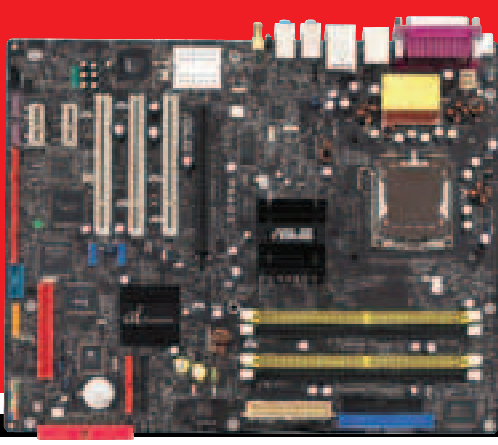
AMD НАЧИНАЕТ ЭКСПАНСИЮ НА РОССИЙСКИЙ РЫНОК?

Несмотря на внушительные обороты, найти хоть какую-нибудь рекламную продукцию корпорации AMD довольно сложно даже в компьютерных магазинах. Однако недавно в Москве прошла официальная пресс-конференция, которая как раз и была посвящена расширению деятельности компании в России и странах СНГ. В ходе конференции Анри Ришар, исполнительный вице-президент по вопросам общемировых продаж AMD, заявил, что уже заключены дилерские договора с несколькими крупнейшими российскими поставщиками оборудования, и теперь практически в любом магазине можно будет встретить всю линейку процессоров AMD, причем как в OEM варианте, так и в BOX-овом. Раньше найти процессор в коробке было практически невозможно. И, по всей видимости, это только начало. Вполне возможно, что в скором времени мы будем слышать о новинках AMD столь же часто, как и о процессорах ее основного конкурента – Intel. ■



УМНЫЕ И СОВРЕМЕННЫЕ

В серии «умных плат» ASUS AI Proactive появились новые модели на основе последних наборов системной логики Intel i915/i925. Как и аналоги от других компаний, эти карты обладают процессорным разъемом формата LGA775, слотом PCI Express, а также поддержкой памяти DDR2 400/533. Однако инженерам ASUS удалось добиться нормальной работы системы при установленной DDR2 600, что открывает широкие возможности для разгона. Для автоматического контроля кулера применена технология Stack Cool, а функции WiFi-g и AI NET2 помогут легко настроить проводные и беспроводные подключения. Эти и другие «умные» разработки ASUS пригодятся как начинающим пользователям, так и профессионалам. Точных данных о розничных ценах пока нет. ■



МИНИ-ТЕСТ

THRUSTMASTER BERETTA 100HZ
ВЫБОР НАСТОЯЩИХ МУЖЧИН

МИХАИЛ РАЗУМКИН /RAZUM@GAMELAND.RU/

Судьбе световых пистолетов может позавидовать разве что джойстик в виде удочки (эти хитрые устройства были особенно популярны во времена Dreamcast). А все дело в весьма небольшой библиотеке игр, их поддерживающих. Конечно, любой игровой манипулятор необычной формы имеет схожие проблемы. Но если с рулем или летным штурвалом вы погружаетесь в виртуальный мир на многие часы и постоянно возвращаетесь туда снова, то игры жанра lightgun shooter весьма коротки, а переигрывать их больше нескольких десятков раз вряд ли захочется.

Какой же вывод из всего вышесказанного напрашивается? Только один – при покупке подобных устройств не ошибитесь с выбором. Еще со времен первой PlayStation моду среди всех световых пистолетов задавали Guncon'ы (Namco). Но у них была одна серьезная проблема – невозможность «стрельбы» по телевизорам с разверткой 100 Гц. А ведь именно последние постепенно становятся нормой жизни. Однако Guncon 2, вышедший лишь чуть позже PS2, решил эту проблему. В принципе, лучшего виртуального оружия не найти. Тем не менее, многочисленные производители игровых аксессуаров предложили свое видение оружейной темы. Кто-то берет футуристическими формами и дополнительными функциями, Thrustmaster же решила сделать ставку на знаменитые марки. Сейчас существует три модели световых пистолетов от этой компании: Desert Eagle.50AE, Walther PPK и Beretta 100Hz. Все они по внешнему виду соответствуют своим прототипам. Сегодня же мы рассмотрим Thrustmaster Beretta 100Hz – копию пистолета Beretta 92 FS, известностью способного поспорить даже с «Калашниковым».

По возможностям и характеристикам (за исключением корпуса) Beretta 100Hz полностью соответствует Guncon 2, то есть имеет три дополнительные кнопки, start, select, аналоговый джойстик, обеспечивает очень точную стрельбу и работает на телевизорах со стогерцовой разверткой. Боковые кнопки («A» и «B») расположены очень удобно – если вы снимете указательный палец со спускового крючка, то в вытянутом положении он ложится точно на «B». Небольшая проблема возникла лишь при использовании третьей кнопки («C»), находящейся на месте магазина у реального оружия. Обычно именно она используется для перезарядки – при стандартной хватке двумя руками достаточно лишь небольшого движения. Но в конструкции Beretta 100Hz допущена ошибка – провода размещены очень близко к кнопке и вносят серьезный дискомфорт при игре. Многих моих коллег разочаровал небольшой вес пистолета (мол, не реалистично), но практика расставила все точки над «i». Дело в том, что во время игры вам придется довольно долго держать Beretta 100Hz в вытянутых руках, а это весьма непростое испытание (даже при использовании пластиковой игрушки).

В целом, Thrustmaster Beretta 100Hz показал себя с очень хорошей стороны. А невероятное сходство с боевым оружием и отсутствие каких-либо поблажек вроде автоматической стрельбы или перезарядки делает его практически единственным выбором для любителей реализма. ■



Кнопки на торцевой части пистолета сами собой ложатся под большой палец.

LIGHTGUN SHOOTERS

PLAYSTATION
- Area 51
- Elemental Gearbolt
- Gunfighter: The Legend of Jesse James
- Gunfighter 2: Revenge of Jesse James
- Lethal Enforcers 1 & 2
- Point Blank 1 & 2 & 3
- Time Crisis: Project Titan
- Project Horned Owl
- Revolution X
- Time Crisis One

PLAYSTATION 2
- Dino Stalkers
- Ninja Assault
- Time Crisis 2 & 3
- Vampire Night
- Resident Evil: Dead Aim
- Endgame
- Starsky & Hutch

BERETTA 92 FS

Оригинальный пистолет был разработан итальянской фирмой Pietro Beretta Spa. в 1976 году на основе более ранней версии образца 1951 года. Позже была выпущена множество модификаций. Модель 92 FS появилась в 1985 году и до сих пор состоит на вооружении ВС США. Кстати, в Counter-Strike используется ее предшественница – Beretta 92 F, причем прикупить перед боем пару таких пистолетов могут только террористы!



Beretta 100Hz



Beretta 92 FS



Beretta 92 FS

ЦЕНА (У.Е.): 60



Черный цвет и чуть поблескивающий пластик корпуса делают Thrustmaster Beretta 100Hz невероятно похожей на боевое оружие, что несвойственно для большинства lightgun'ов.

«Проблемные» провода мешают комфортной игре.

ОБЗОРНЫЙ ТЕСТ ВИДЕОКАРТ ОТ NVIDIA

МОЛОДЫЕ НАСТУПАЮТ 2!

НОВЕЙШИЕ ВИДЕОКАРТЫ ОТ NVIDIA

В этом номере мы решили исследовать самые популярные видеоплаты на основе чипсетов nVidia. Не секрет, что острая конкуренция привела к тому, что буквально каждые полгода на рынке появляется новое семейство графических адаптеров, и сориентироваться в создавшемся многообразии трудно даже опытному IT-специалисту.

Покупка новой карты зачастую связана с простым апгрейдом, и многим геймерам, наверняка, хотелось бы знать, пришло ли время заняться этим непростым делом? Поэтому, мы включили в наш сводный тест «проверенную временем» nVidia GeForce 4 Ti4200 как наиболее распространенного представителя ушедшего поколения.

Разумеется, не могли мы обойти стороной самые популярные на сегодняшний день платы семейства GeForce FX. Наиболее доступной из них является модель FX5500 – модернизированная версия FX5200, которая потихоньку исчезает с рынка. FX5600XT, несмотря на кажущееся небольшим различие в индексе, значительно более производительное решение, при этом плата имеет весьма демократичную цену. Крепким середнячком выглядит FX5700 – как по стоимости, так и по количеству FPS. Она заслуженно пользуется высокой популярностью у рациональных покупателей. С выходом FX5900XT, nVidia создала, по сути, новый класс – «доступный Hi-end», так как эта модель является немного удешевленным вариантом некогда топовой FX5900. Не лишним будет посмотреть, на что способен бывший флагман компании – nVidia GeForce FX5950 Ultra, совсем недавно уступивший пальму первенства мощнейшим nVidia GeForce 6-ой серии, которые также попали в нашу тестовую лабораторию. Рекомендуем обратить на них внимание тем пользователям, которые планируют совершить мощный апгрейд через 2-3 месяца, так как именно тогда эти платы должны появиться в массовой продаже.

NONAME GEFORCE FX5500 256 МБАЙТ

nVidia GeForce FX5500 – на самом деле модификация FX5200, но с небольшими изменениями, которые помогли повысить производительность на 5-15%. Более совершенный техпроцесс – 0.13/0.14 мкм против 0.15 мкм – позволил увеличить частоту ядра с 250 МГц до 270 МГц. Данная карта продается в разных вариантах: с шиной памяти 64 и 128 бит, что обеспечивает прирост скорости на 30%. В нашем тесте принял участие акселератор, имеющий на борту 256 Мбайт 128-разрядной памяти. Разница между картами с видеопамятью 128 Мбайт и 256 Мбайт будет минимальная (5% от производительности). Номинально плата имеет частоты ядра/памяти 270/165 МГц соответственно. Но чаще встречается другое соотношение: 270/200 МГц.

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

test_lab благодарит компании ULTRA Computers (т. 790-75-35), USN (т. 775-82-02), IT-Labs (т. 923-34-18) за предоставленное на тестирование оборудование.

СОВЕТ
Если вы выбираете nVidia GeForce FX5500, то перед покупкой обязательно уточните разрядность шины и частоту памяти – оба параметра в значительной степени влияют на производительность. Чтобы проверить их, внимательно осмотрите плату: на ней должен быть стикер с указанием модели (FX5500) и разрядности.

Уровень тепловыделения видеокарт такого типа достаточно велик, в основном, из-за большого количества модулей памяти; сам же чип греется незначительно. Разгонный потенциал у nVidia GeForce FX5500 невысок, а показатели производительности адаптера оказались самыми низкими в тестировании.

NVIDIA GEFORCE FX5600XT 128 МБАЙТ

nVidia GeForce FX5600XT имеет в своей основе ядро NV31, которое сделано по 0.13 мкм техпроцессу. Приставка XT в названии говорит об «урезанности» этих видеокарт. Тестируемая модель отличается от GeForce FX5600 более низкими частотами работы и иногда меньшей разрядностью шины памяти. Как и многие бюджетные ускорители, nVidia GeForce FX5600XT производятся в двух разных модификациях: с шиной памяти в 64 или 128 бит. У нас на руках была референсная карта от nVidia со 128-битной шиной, частотами 235 МГц по ядру и 200 МГц по памяти. Уровень тепловыделения карты невелик, и для ее охлаждения хватает маленького кулера, который работает почти бесшумно, особенно на фоне процессорного. Чип имеет очень высокий разгонный потенциал. При должном охлаждении он способен работать на частоте, которая превышает номинальную на 100-150 МГц. Однако в «обычном» состоянии она по производительности опережает GeForce FX5500 всего на несколько процентов. И если уж выбирать между этими двумя продуктами, мы бы советовали именно nVidia GeForce FX5600XT, потому что при примерно равной стоимости разгонный потенциал этой платы гораздо выше.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

1. NoName GeForce FX5500 256 Мбайт
2. nVidia GeForce FX5600XT 128 Мбайт
3. NoName GeForce 4 Ti4200 128 Мбайт
4. Gainward GeForce FX5700 128 Мбайт
5. NoName GeForce FX5900XT 128 Мбайт
6. Asus V9980 Ultra 256 Мбайт (nVidia GeForce FX5950Ultra)
7. nVidia GeForce 6800GT 256 Мбайт
8. nVidia GeForce 6800Ultra 256 Мбайт

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Материнская плата:	Abit KD7-E на KT333
Процессор:	AMD Athlon XP 3000+ 2.31 ГГц (Barton)
Память:	512 Мбайт DIGMA DDR500
HDD:	Maxtor 6Y120P0 120 Гбайт
Кулер:	Zalman 7000A Cu
Драйверы:	Detonator 61.12

СОВЕТ
При разгоне nVidia GeForce FX5600XT, мы рекомендуем заменить стандартный кулер на более мощный. Это даст возможность поднять частоту ядра до больших значений.

NONAME GEFORCE 4 TI4200 128 МБАЙТ

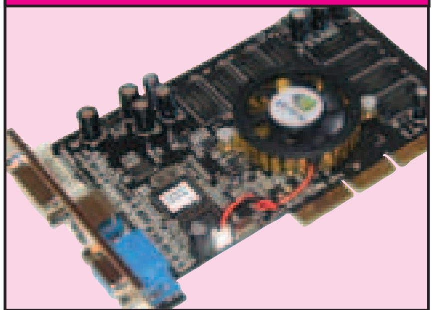
С момента релиза этой модели прошло уже более полутора лет, что является довольно большим сроком для видеокарт. Ее сердце – графический процессор NV25 (на этом же чипе делалась бывшая топовая модель начала 2003 года – nVidia GeForce 4 Ti4600), поэтому большинство плат на основе Ti4200 имеют высокий разгонный потенциал. Частота процессора доставшегося нам экземпляра соответствует референсным параметрам nVidia – 250 МГц, но скорость памяти немного занижена – 202 МГц, против стандартных 222 МГц.

Перед тем, как перейти к обсуждению практических тестов карт, хочется заметить, что GeForce Ti4200 и GeForce FX имеют довольно глубокие различия. Более совершенная технология производства, позволила достигнуть больших тактовых частот. Немаловажной является добавленная поддержка DirectX 9.0, а вместе с ней целого комплекта программных и аппаратных возможностей по обработке графики. Значительные изменения были внесены в систему работы анизотропной фильтрации – при активировании этого режима GeForce FX может на порядок снизить потери в производительности, оставив при этом практически неизменное качество вывода графики.

Результаты тестирования весьма неоднозначны, но при этом впечатляющи для столь древней карты. С одной стороны, по сравнению с FX5500 и FX5600XT, преимущество этого ускорителя в синтетических тестах невелико, а с другой, в играх, оно довольно ощутимо. На наш взгляд, это обусловлено отсутствием специальных «заточек» в драйверах для этой платы к тем тестам, в которых проводились измерения. Мы уверены, что показатели, например, в 3DMark 2001 должны быть тоже в два выше, чем у вышеописанных моделей, поскольку игры ставят карты в похожие условия, что и синтетические тесты.

ОБЗОРНЫЙ ТЕСТ ВИДЕОКАРТ ОТ NVIDIA

NVIDIA GEFORCE FX5500 256 МБАЙТ

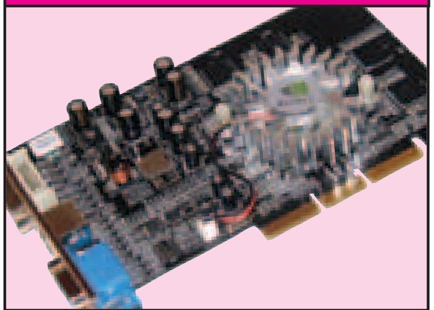


ЦЕНА (У.Е.): 75

★ ★

Ядро:	NV34
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	270
Частота памяти, МГц:	165 (330)
Техпроцесс, мкм:	0.13/0.14
Тип памяти:	DDR
Количество конвейеров:	4
Шина памяти, бит:	128 (64)
Латентность памяти, нс:	6

NVIDIA GEFORCE FX5600XT 128 МБАЙТ

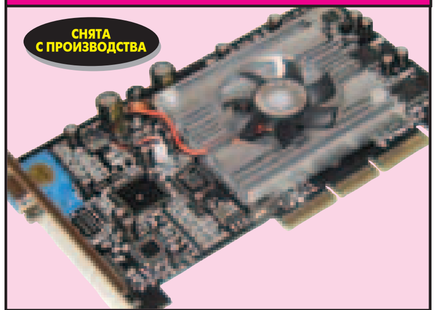


ЦЕНА (У.Е.): 90

★ ★ ★

Ядро:	NV31
Объем памяти, Мбайт:	128
Частота ядра, МГц:	235
Частота памяти, МГц:	200 (400)
Техпроцесс, мкм:	0.13
Тип памяти:	DDR
Количество конвейеров:	4
Шина памяти, бит:	128(64)
Латентность памяти, нс:	3.3

NONAME GEFORCE 4 TI4200 128 МБАЙТ



ЦЕНА (У.Е.): 75

★ ★ ★

Ядро:	NV25
Объем памяти, Мбайт:	128
Частота ядра, МГц:	250
Частота памяти, МГц:	202.5 (405)
Техпроцесс, мкм:	0.15
Тип памяти:	DDR
Количество конвейеров:	4
Шина памяти, бит:	128
Латентность памяти, нс:	4

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Чтобы вы могли сравнить тест прошлого номера с сегодняшней нашей работой. Все карты проходили испытания в идентичных условиях. Игровые тесты (Unreal 2, Unreal Tournament 2004, FarCry) при разрешениях 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200. Также проверялись двумя синтетическими тестами (Aquamark 3, 3DMark 2003). Четыре самых производительных видеоплаты тестировались еще и с включенными Антиалайсингом и Анизотропией.

GAINWARD GEFORCE FX5700 128 МБАЙТ

У этой карты также есть модификация – nVidia GeForce FX5700Ultra, которая отличается более высокими частотами и типом памяти (DDR-II и GDDR-3). Встречается еще и облегченный вариант – nVidia GeForce FX5700LE, с заниженными рабочими частотами чипа (250 МГц) и памяти (200-220 МГц). В основе серии FX5700 – NV36. Протестированный экземпляр был сделан малопопулярным в нашей стране производителем Gainward. Обычно карты этой фирмы отличаются более высокими показателями, чем у референсных плат, но и цены видеоадаптеров данной компании обычно выше, чем у конкурентов. Модель весьма неплохо гонится, и при правильном подходе можно увеличить частоту чипа примерно на 80-150 МГц (максимальная частота для NV36 – около 450 МГц при стандартном охлаждении). Это ядро позволяет держать производительность системы на весьма достойном уровне, что, вкупе с высоким разгонным потенциалом, позволяют этой карте получить четыре звезды и заслуженный приз «Лучшая покупка».

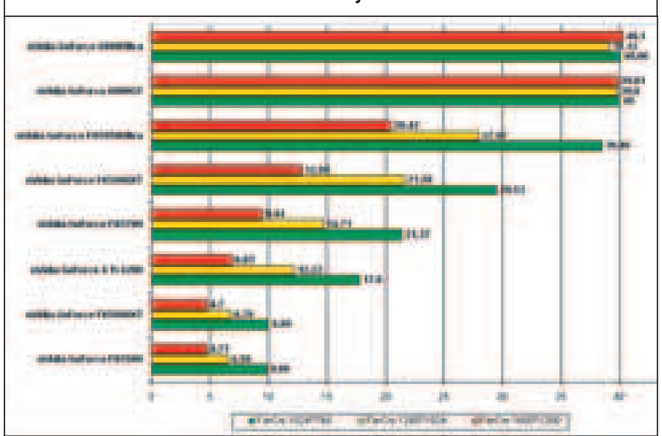
СОВЕТ

При покупке видеокарты nVidia GeForce FX5700 обязательно уточните частоту ядра, которая может меняться в зависимости от модели. Иногда облегченный вариант nVidia GeForce FX5700LE бывает замаскирован под полноценный. Цена же за подобный экземпляр, само собой, будет незаслуженно высока.

NONAME GEFORCE FX5900XT

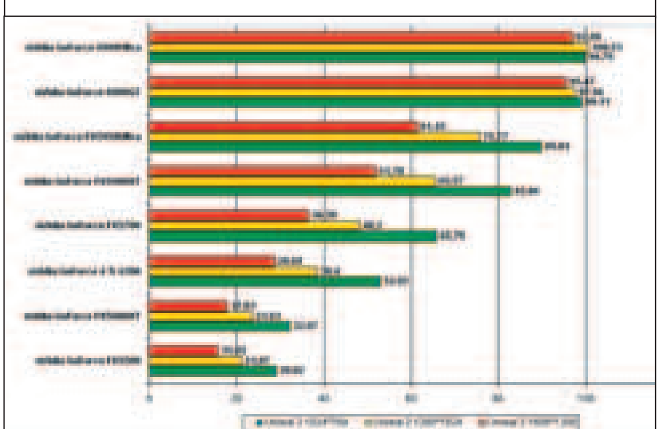
nVidia GeForce FX5900XT (NV35) появилась в продаже значительно позже, чем более производительная nVidia GeForce FX5900Ultra (NV35), которую впоследствии заменила модель FX5950Ultra на NV38 (хотя на самом деле это лишь немногим измененный чип NV35). Бытует мнение, что nVidia выпустила версию 5900XT только для того, чтобы избавиться от запасов чипов NV35, благодаря чему эти видеокарты после удачного разгона по производительности ничем не уступают nVidia GeForce FX5950Ultra, работающей на номинальных частотах. Стоит заметить, что это самая младшая видеокарта от nVidia, графический процессор которой имеет

FarCry



nVidia GeForce 6800GT и nVidia GeForce 6800Ultra показывают одинаковую производительность на всех разрешениях (!), несмотря на различные рабочие частоты.

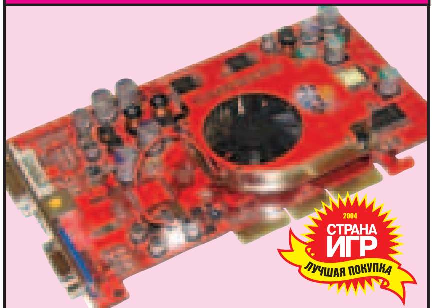
Unreal 2



Качественно картина не изменилась, поползли вверх значения FPS и немного увеличилась разница между работой плат на различных разрешениях.

ОБЗОРНЫЙ ТЕСТ ВИДЕОКАРТ ОТ NVIDIA

GAINWARD GEFORCE FX5700 128 МБАЙТ

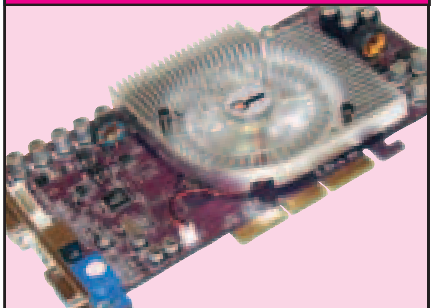


ЦЕНА (У.Е.): 120

★ ★ ★ ★

Ядро:	NV36
Объем памяти, Мбайт:	128
Частота ядра, МГц:	300
Частота памяти, МГц:	275 (550)
Техпроцесс, мкм:	0.13
Тип памяти:	DDR
Количество конвейеров рендеринга:	4
Шина памяти, бит:	128
Латентность памяти, нс:	3.6

NONAME GEFORCE FX5900XT

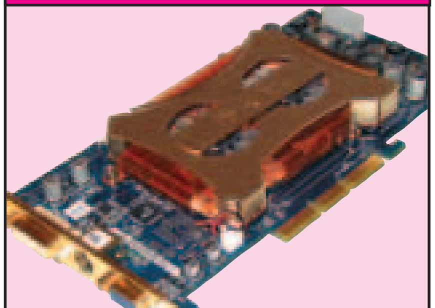


ЦЕНА (У.Е.): 176

★ ★ ★ ★

Ядро:	NV35
Объем памяти, Мбайт:	128
Частота ядра, МГц:	300
Частота памяти, МГц:	350 (700)
Техпроцесс, мкм:	0.13
Тип памяти:	DDR
Количество конвейеров:	8
Шина памяти, бит:	256
Латентность памяти, нс:	2.8

ASUS V9980 ULTRA 256 МБАЙТ



ЦЕНА (У.Е.): 390

★ ★ ★

Ядро:	NV38
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	475
Частота памяти, МГц:	475 (950)
Техпроцесс, мкм:	0.13
Тип памяти:	DDR-II
Количество конвейеров:	8
Шина памяти, бит:	256
Латентность памяти, нс:	2

восемь пиксельных конвейеров. Частоты ядра и памяти занижены до 300 и 350 МГц (против 390/350МГц в референсном варианте). Этой платы обычно достаточно для большинства современных игр. Оверклокеры, вперед!

ASUS V9980 ULTRA 256 МБАЙТ

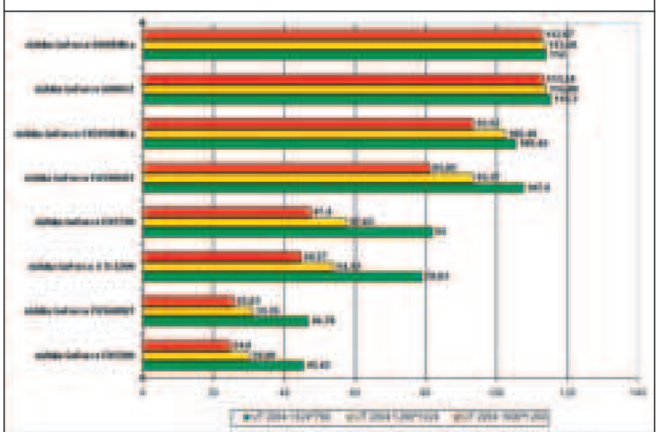
Как уже говорилось, плата nVidia GeForce FX5950Ultra сделана на ядре NV38, которое, в свою очередь, является аналогом NV35 с небольшими доработками. От этой модели взят и дизайн платы, который совсем не изменился. Видеокарта от Asus имеет кулер с полностью медным радиатором и двумя вентиляторами, которые работают почти бесшумно и весьма эффективно справляются со своей задачей. Слегка пугает только вес адаптера – около 500-600 г. На платах GeForce FX5950Ultra устанавливается память типа DDR-II, в данном случае, с латентностью 2 нс. Память и ядро работают в синхронном режиме с частотой 475 МГц. Еще пару месяцев назад подобные видеоакселераторы были самыми высокопроизводительными в линейке nVidia GeForce. Его мощность позволяет играть в большинство игр при максимальной нагрузке, т.е. с включенными Антиалайсингом и Анизотропией. Но стоимость nVidia GeForce FX5950Ultra еще очень высока и лишь совсем недавно опустилась ниже планки в $400.

NVIDIA GEFORCE 6800GT 256 МБАЙТ

nVidia GeForce 6800GT делается на абсолютно новом ядре NV40, которое имеет 16 пиксельных конвейеров. Чип сделан по 0.13 мкм техпроцессу. Мы тестировали референсную карту от nVidia. Первое, что бросается в глаза – это большая длина платы (21.5 см). После ее установки в корпус расстояние между видеокартой и жестким диском оказалось 1.5-3 см, а это значит, что адаптеры на новых чипах смогут поместиться не во всех корпусах. При осмотре ускорителя на себя обращает внимание кулер довольно необычной конструкции. Так называемый «конструктор» состоит из четырех частей: маленький радиатор на стабилизаторах питания, игольчатый радиатор на памяти, радиатор на чипе и воздуховод с турбиной. Несмотря на такую сложную систему охлаждения, вес карты остался в пределах нормы (даже меньше, чем у Asus V9980 Ultra) за счет использования легких материалов. Кроме того, плата оборудована маленьким динамиком. И если вы забыли подсоединить кабель питания, то при включении компьютера он напомнит вам про это громким, пронзительным звуком.

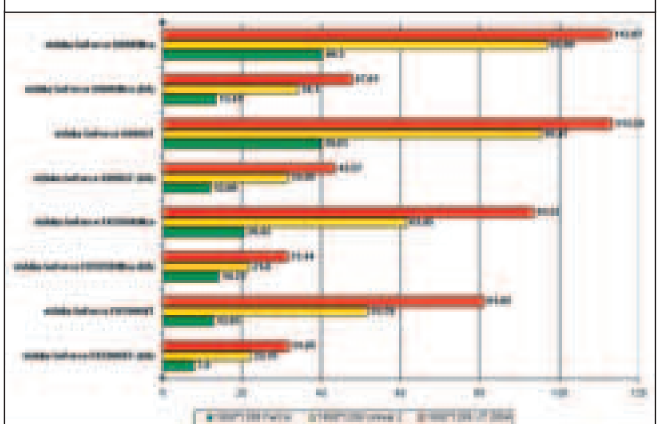
На всех картах nVidia GeForce 6800GT устанавливается память типа GDDR-3, которая на данной плате работает на частоте 500 МГц, а частота чипа составляет 350 МГц. Карта показывает в тестах очень высокие результаты по производительности. В боль-

Unreal Tournament 2004



nVidia GeForce 4 Ti4200 еще способна дать бой даже нынешним видеокартам уровня middle-end. Как вы видите, на 1024x768 она бегает на 79 кадрах в секунду.

Антиалайсинг и Анизотропия



Только в этом режиме становится заметна разница в производительности между nVidia GeForce 6800GT и nVidia GeForce 6800Ultra.

NVIDIA GEFORCE 6800GT 256 МБАЙТ



ЦЕНА (У.Е.): 400-500

★★★★★

Ядро:	NV40
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	350
Частота памяти, МГц:	500 (1000)
Техпроцесс, мкм:	0.13
Тип памяти:	GDDR-3
Количество конвейеров:	16
Шина памяти, бит:	256
Латентность памяти, нс:	2.0

шинстве случаев она опережает nVidia GeForce 5950Ultra в два раза и проигрывает своему старшему брату совсем немного ,лишь в самых тяжелых режимах с включенными Антиалайсингом и Анизотропией. Ускоритель имеет возможность разгона по ядру до 400-450 МГц (главное – не забывать о хорошем охлаждении). На данный момент модели nVidia GeForce 6800GT в рознице найти невозможно. И хотя компания nVidia объявила рекомендуемую стоимость в $399, высока вероятность того, что реальная цена будет существенно выше.

NVIDIA GEFORCE 6800ULTRA 256 МБАЙТ



ЦЕНА (У.Е.): 550-650

★★★★☆

Ядро:	NV40
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	400(450)
Частота памяти, МГц:	550 (1100)
Техпроцесс, мкм:	0.13
Тип памяти:	GDDR-3
Количество конвейеров:	16
Шина памяти, бит:	256
Латентность памяти, нс:	1.6

nVidia GeForce 6800Ultra является разогнанным вариантом nVidia GeForce 6800GT. Основные отличия заключаются в частотах, системе охлаждения, наличии двух разъемов DVI и высоких требованиях к блоку питания. Рабочие частоты карты составляют 400/550 МГц по ядру/памяти. А кулер просто огромен: он занимает два PCI-слота и так же, как и на nVidia GeForce 6800GT, состоит из нескольких частей. На устройстве уже находятся два разъема molex для подключения питания. Для GeForce 6800Ultra рекомендуемая мощность БП составляет 480 Вт (!!!). Такой блок питания обойдется вам в более чем $100. Причем вряд ли огромные размеры самой платы, внушительная система охлаждения и необходимость мощного БП можно отнести к ее достоинствам. Именно из-за этого (несмотря на самую высокую производительность среди протестированных устройств) она получила не такую высокую оценку, как nVidia GeForce 6800GT. Так же стоит отметить, что тепло, выделявшееся при работе, значительно увеличивало температуру в корпусе.

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

В целом, результаты тестов еще раз подтвердили очевидный факт, что чем выше цена, тем быстрее плата. Хотя при покупке всегда стоит обращать внимание на особенности некоторых моделей (вроде различных значений шины памяти).

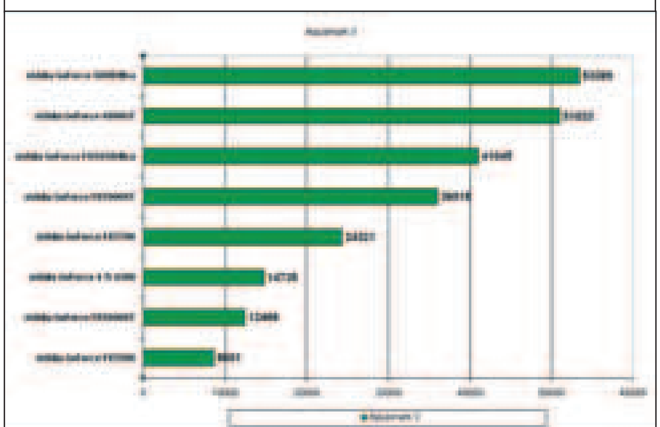
Наиболее доступная nVidia GeForce FX5500 показала самые низкие результаты. Ничем не удивила и nVidia GeForce FX5600XT – она немногим дороже предыдущей модели, но за небольшую доплату вы получаете столь же малый прирост производительности. Однако неплохие разгонные возможности делают ее приемлемой бюджетной покупкой.

Мы не будем рекомендовать вам покупать «старушку» nVidia GeForce Ti4200, однако если ваш компьютер уже оборудован подобной платой (при этом есть финансовые трудности), то вы еще вполне можете протянуть до следующего года (без третьего Doom'a, естественно).

За оптимальное соотношение цены и производительности приз «Лучшая покупка» получила nVidia GeForce FX5700 – это хорошо заметно по результатам тестов.

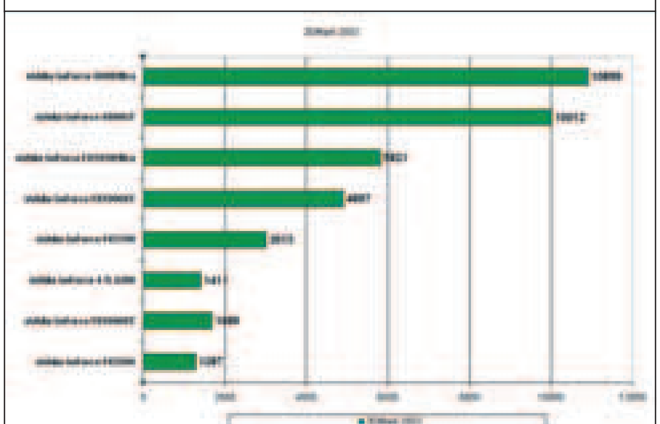
В результате активного снижения цен, модели FX5900XT/5900 стали наилучшим решением в классе «до $200». nVidia GeForce FX5900XT подойдет более богатым и требовательным пользователям (не чурающимся разгона). Хотя супервысокой производительности они все равно не получат. А вот игрокам, которым уже сегодня нужна максимальная скорость в любых приложениях, следует присмотреться к nVidia GeForce FX5950. Она проигрывает nVidia GeForce 6800, зато найти ее можно практически в любом магазине, тогда как последние новинки от nVidia еще только начинают поступать на склады, причем по заоблачной цене. На этот раз мы решили не давать «Выбор редакции» самой мощной на настоящий день плате в линейке nVidia (GeForce 6800Ultra) в силу ее не совсем удобных для пользователя особенностей. Тем не менее, она остается бескомпромиссным решением для экстремальных любителей технического прогресса. Свой же выбор мы отдали оптимально сбалансированной модели – nVidia GeForce 6800GT. Она проигрывает своей старшей сестре лишь 10-15% скорости, зато дешевле более чем на $100. С нетерпением ждем начала массовых продаж.

Aquamark 3



В отличие от игр, в синтетических тестах nVidia geforce 4 Ti4200 уже не может настолько опережать nVidia GeForce FX5500.

3D Mark 2003



nVidia GeForce 6800Ultra в два раза опережает бывший флагман – nVidia GeForce FX5950Ultra.

ЭТОТ ЖЕСТОКИЙ, ЖЕСТОКИЙ МИР



ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

Российских издателей аниме часто критикуют за эпатажную подборку фильмов. «Кайт: девочка-убийца» и, чуть в меньшей степени, «Mezzo Forte: красотки-головорезы» режиссера-скандалиста Ясуоми Умэцу затрагивают одно из главных мировых анимационных табу – тему насилия над детьми. Однако аниме тем и отличается от мультипликации других стран, что здесь нет запретных областей, и авторы фильмов могут исследовать практически любые темы. Вопрос только в том, как именно проводить и в каком виде подавать зрителю подобные исследования.

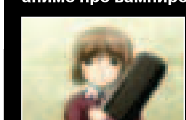
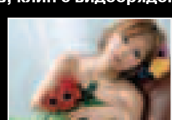
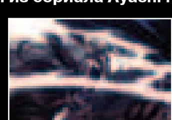
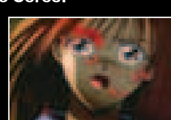
«ШКОЛА УБИЙЦ» (GUNSLINGER GIRL)
Режиссер Морио Асака, 2003
Российский издатель: MC Entertainment; 13 эпизодов на двух DVD или в двух боксах с двумя VHS-кассетами
НАШ РЕЙТИНГ: ★★★★☆



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете рекламный музыкальный ролик аниме-сериала «Школа убийц»; видеоклип на композицию Moments японской поп-исполнительницы Аюми Хамасаки; фэнский клип Mitternacht с «нарезкой» из аниме про вампиров; клип с видеорядом из сериала Ayashi no Ceres.

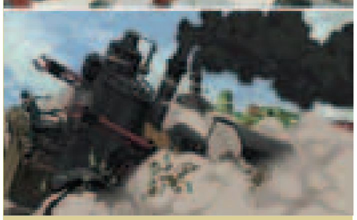





Свежий лицензионный релиз, сериал «Школа убийц», заставляет вспомнить о фильмах Умэцу уже при взгляде на обложки – где явно несовершеннолетние девочки запечатлены с огнестрельным оружием в руках. Выходит, еще один образчик столь популярного в Японии поджанра «девочки и пушки» – достаточно широкого, чтобы вмещать разухабистые комедии вроде Miami Guns и почти порнографическую «Кайт», которую критики, впрочем, вовсе не за откровенность постельных сцен сравнивают с «Никитой» и «Профессионалом» Люка Бессона. Так-то оно так... да только это не просто «еще одно» или «очередное» аниме про

Super ShortNews Turbo EX Edition

▸ ПОЛНОМЕТРАЖНЫЙ аниме-фильм Steamboy режиссера Кацухиро Отомо будет показан на закрытии 61-го Венецианского международного кинофестиваля, который пройдет с 1 по 11 сентября. А на родине картины 24 июля стартовала выставка выставка «Steamboy: ретро-будущее





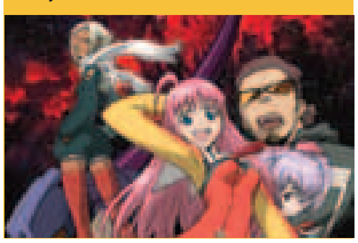
Лондона», демонстрирующая облик города, реконструированный и дополненный работавшими над фильмом художниками.

▸ ХУДОЖНИЦЫ АРТ-СТУДИИ CLAMP придумали концепцию и разработали персонажей для стартовавшего 1 августа на японском ТВ аниме-сериала Sweet Valerian. Это исто-



рия о трех девочках, получивших от ходячего уха волшебную лицензию и борющихся со стрессом, превращаясь в веселых кроликов. Маразм крепчал, деревья гнулись. Анимацией занимается студия Madhouse (Chobits, «Школа убийц»).

▸ ДАТА ЯПОНСКОГО РЕЛИЗА первой части Top o Nerae 2 (Gunbuster 2) от студии Gainax передвинута с 24 сентября на 26 ноября текущего года.





вооруженных девиц – авторы «Школы убийц» раздвинули жанровые рамки и, переосмыслив канон, предприняли головокружительный скачок в область, которой до сих пор не касался карандаш аниматора.

По сюжету, правительство Италии спонсирует некое благотворительное агентство, а на самом деле – секретный «2-й отдел», выполняющий грязную работу по устранению мафиози и неугодных правящей партии политиков-экстремистов. Непосредственными исполнительницами убийств являются... малолетние девочки. Это сироты, подобранные или выкраденные агентством; их память практически полностью очищена от воспоминаний о прежней жизни, а тела усилены искусственными имплантантами. Дети прошли жесткие тренировочные курсы, сделавшие из них идеальные машины для убийства. Каждая из девочек запрограммирована на беспрекословное повиновение «старшему брату» – наставнику-мужчине, с которым она работает в паре. Именно «братья» выбирают в приютах и больницах брошенных, безнадежно больных детей, поступающих в распоряжение хирургов агентства, чтобы затем оказаться накрепко привязанным к наставнику, ради которого они живут и убивают.

Разумеется, в тринадцать серий уместились молниеносный экшн и политические интриги, зрелищные перестрелки и погони на фоне живописных европейских пейзажей, – только это лишь оболочка, скрывающая настоящий кошмар, рельефнее проступающий от эпизода к эпизоду. Нет ничего страшнее, чем истязание ребенка. А «инструменты» агентства, с их искусственными телами и перепрошитой памятью, фактически переставшие быть людьми в полном смысле этого слова – тем нем менее, в глазах зрителя остаются беспомощными, подавленными, используемыми *детьми*. Им дали оружие, привили любовь к «брату», но несовершенство технологии не позволило вытравить другие чувства: жалость, сострадание. Девочки мучаются, раздираемые сочувствием к жертвам и глубоко вживленным приказом подчиняться опекуну, им усиливают



ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» совместно с компанией MC Entertainment разыгрывает DVD «Школа убийц: операции 1-6». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 сентября.

Вопрос:

Какой известный аниме-сериал последних лет снял режиссер «Школы убийц» Морио Асака?

1. Tokyo Underground
2. Chobits
3. Kino no Tabi

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме Card Captor Sakura: The Sealed Card получает Мария Полуэктова из Москвы: слово «бисенен» по-японски означает «красавчик».



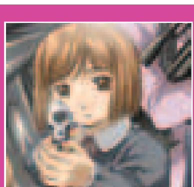
программирование, они теряют память, сходят с ума. И в тот момент, когда зритель с ужасом видит, что ребенок, возможно, уже не в состоянии осознать собственных страданий, вдруг приходит понимание того, какие же мучения должны испытывать мужчины-наставники. Что значит – постоянно находиться рядом с существом, ставшим таким по твоей вине?

Если в случае с Рико и Жаном девочка воспринимается «братом» как инструмент, то Хиршер пытается идти на контакт с Триелой, а Жозе вне поля боя видит в раздавленной обработкой Генриетте младшую сестру. Извращенно-двойственные, эти отношения абсолютно травматичны: в них стыда и боли столько же, сколько робкого тепла, а отвращения и ненависти не меньше, чем слепой веры. Как следствие, просмотр превращается в мучительное сопереживание всем без исключения: убийцам, жертвам, наставникам, обществу, роду человеческому. Режиссер так же открыто, как Ларс фон Триер в «Танцующей в темноте», манипулирует чувствами обессиленных зрителей – почти каждая сцена вызывает если не слезы, то подавленность и ноющую боль.

Так ради чего это вообще снято? Кому это нужно?
Пусть «Школу убийц» увидят серьезные взрослые циники.
Или те, кто жестоко шутил над младшей сестрой.
И еще те, кто считает аниме пустой забавой, вдруг ставшей модной среди тинэйджеров. ■

УЧЕНИКИ И УЧИТЕЛЯ

ПЕРЕД ВАМИ ГЛАВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ «ШКОЛЫ УБИЙЦ»

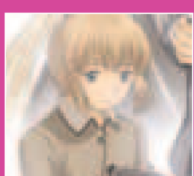


■ Генриетта

Самая младшая из девочек. Вся ее семья была убита на ее глазах неизвестными грабителями. Тихая и подавленная, Генриетта очень крепко привязывается к Жозе.

■ Рико

Парализованная с рождения, она проводила в больнице год за годом. Когда от Рико отказались близкие, агентство поставило девочку на ноги. Но цена была слишком высокой.





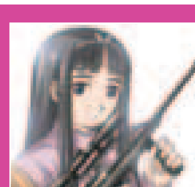
■ Триела

Старшая и наиболее рассудительная из всех девочек, Триела делит комнату с Клэс и коллекцией плюшевых медведей, которых ей дарит по праздникам Хиршер.

■ Клэс

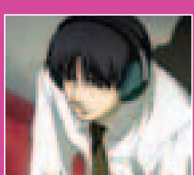
Она так и не завершила комплекс тренировок: после смерти «брата» ребенок не может привыкнуть к другому наставнику. Над Клэс проводят эксперименты врачи агентства.





■ Анжелика

Родители пытались убить ее, чтобы получить страховку. Психологическая обработка прошла неважно, поэтому «кондиционирование» памяти приходится повторять все чаще и чаще.

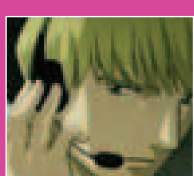


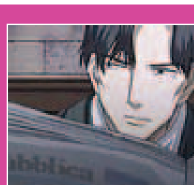
■ Жозе

Относится к Генриетте так, словно она действительно его младшая сестра, балует девочку. Спорит с Жаном относительно целесообразности усиления «кондиционирования».

■ Жан

Хладнокровный, жесткий профессионал. Считает свою подопечную «инструментом», не видя в ней ничего человеческого.



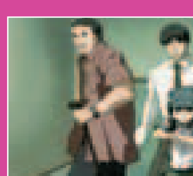


■ Хиршер

Бывший агент Европола, немец по национальности. Строг и рассудителен. Беспокоится за Триелу, чьи медицинские показатели вследствие «кондиционирования» далеки от идеальных.

■ Лабаро

В прошлом капитан военной полиции, хромает вследствие ранения. Относится к Клэс как к дочери, прививает интерес к книгам. Гибнет при невыясненных обстоятельствах.





■ Марко

Вынужден перевестись в агентство из министерства безопасности из-за ухудшения зрения. С энтузиазмом приступает к работе с Анжеликой, но со временем охладевает.

Super ShortNews Turbo EX Edition

▶ В СЕТИ ПО АДРЕСУ http://www.howl-movie.com/ заработал официальный сайт Howl's Moving Castle, следующего фильма Хаяо Миядзаки.



▶ С 15 НОЯБРЯ 2004 ГОДА по 9 марта 2005 года во Франции пройдет выставка Miyazaki-Moebius Expo, которая познакомит всех желающих с творчеством Хаяо Миядзаки и французского художника Мебиуса (Жана Жиро). Последний известен как автор комиксов «Блуберри» и создатель раскадровок к фильмам «Чужой», «Трон», «Дюна» и «Пятый элемент». Место, где разместится экспозиция, пока не определено.



▶ В КОНЦЕ ЛЕТА у московских любителей аниме появится замечательная возможность отдохнуть и расслабиться перед новым учебным годом. 22 августа в самом крупном клубе города – «Точка» – состоится организованная журналом anime*magazine масштабная вечеринка с выступлениями известных российских анимешных рок- и поп-групп. Наши читатели, уже не раз слышали о них – это Suki da!, U*Mi, «4 Четверти» и Dolls. Концертом и дискотекой дело, конечно, не ограничится. Кроме них, гостей будут ждать конкурсы с призами от MC Entertainment и мероприятие под загадочным названием «Para-Para Live Action». Узнать более подробную информацию и распечатать флаер можно на сайте проекта (http://anime-party.ru/).

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

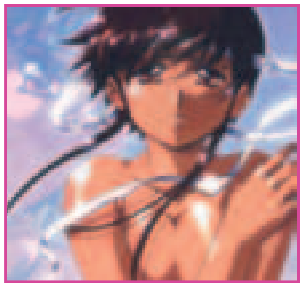
Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)



PLASTIC LITTLE
Режиссер Киндзи Йосимото, 1994

★★★☆☆

Далеко не самая примечательная научно-фантастическая OVA девяностых годов прошлого века, Plastic Little, впрочем, умудряется и сейчас неплохо выглядеть – благодаря анимации почти киношного качества, изящным и провокационным дизайнам художника Сатоси Урусихары (игровой сериал Langrisser) и простенькой истории, оживленной рядом приметных персонажей. Если вас привлекают сюжетные зачины вроде «тайная фракция вооруженных сил планеты Вьетта захватывает дочь профессора – девушке известен крайне важный, способный пошатнуть баланс сил компьютерный код», то гарантированно будете в восторге от последующих событий. Для всех остальных предусмотрены героини с амплитудой подпрыгивания груди, заставляющей вспомнить о лучших моментах незабвенной Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball. ■

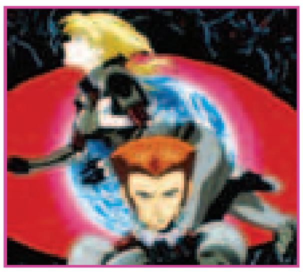


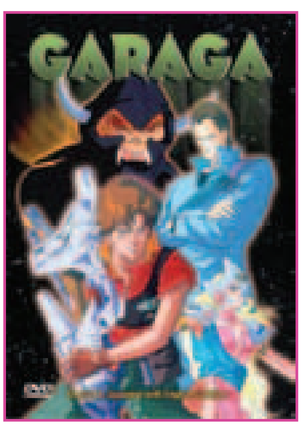


BLUE GENDER MOVIE: WARRIOR
Режиссер Коити Огата, 2000

★★★★☆

100-минутный полнометражный фильм, скомпонованный из сериала, насчитывающего 26 эпизодов. Рассказ о борьбе человечества с расой Синих (Blue) – насекомоподобных существ, судя по всему, изобретенных человечеством как замена механическим солдатам и, понятное дело, возжелавших утвердиться доминирующим видом на Земле. Любопытная аниме-вариация «Звездного десанта», насыщенная действием, динамичная и кругом-бегом очень «западная» по духу. Некоторые сцены и, главное, концовка полнометражника сильно отличаются от того, что было в телесериях, и не факт, что знакомство с этим миром должно заканчиваться с финальными аккордами фильма. Тем, кому он придется по вкусу, наверняка захочется больше узнать о персонажах, благо в сериале «актерской труппе» перепало куда больше экранного времени. ■





GARAGA
Режиссер Хидэми Кубо, 1989

★★★☆☆

Бородатый космический эпик с винтажной прорисовкой, миллионом персонажей (среди которых немало полуодетых женщин), скопом путешествующих на боевых космолетах сквозь гиперпространственные кольца, разрешающих спорные вопросы галактической политики, сражающихся, пользующихся психическими силами, шпионящих друг за другом, непрестанно разоблачающих подковерные интриги и коварные предательства. Мы, правда, так и не обнаружили ответа на животрепещущий вопрос: имеет ли название планеты Garaga какое-либо отношение к доисторическому шутеру Galaga от Namco. Даже если не имеет, здесь есть Настоящий Герой по имени Джей М. Джей, спасающий галактику вообще, человечество в целом и его женскую составляющую в частности. ■



Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru
Spriggan spriggan@miranime.net

И СНОВА О КОНСОЛИ

Несмотря на то, что написание самодельных программ по PlayStation 2, GameBoy Advance и Xbox идет полным ходом, все же Dreamcast остается абсолютным лидером. GamePark 32 мы пока не учитываем из-за его малой популярности в России, да и в мире вообще. А что будет, когда появится полноценный эмулятор DC?

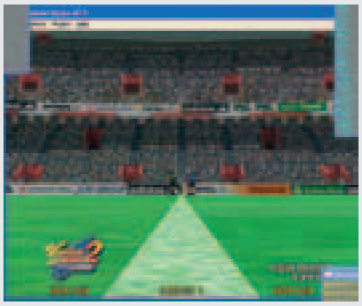
ЭМУЛЯТОР DC РАЗВИВАЕТСЯ

...И КОНЦА ЭТОМУ НЕ ВИДНО

Chankast обновился до версии 0.25 и теперь поддерживает еще большее количество игр. К примеру, графическое ядро было исправлено, чтобы корректно работали обе части Shenmue, Soul Calibur. Улучшена скорость работы, обновлен плагин для джойстиков, появилась возможность запуска игр, имитируя разгон центрального процессора Dreamcast. Свежую версию Chankast, как всегда, можно взять на официальном сайте программы – http://www.chanka.org.

Тем временем, для него уже начали появляться дополнительные утилиты, написанные независимыми разработчиками. Например, Chankast Front-End V2 – фронтенд для Chankast, который умеет добавлять в программу не предусмотренные создателями фичи. С его помощью можно принудительно выставлять регион (США, Европа, Япония), запускать броузер карты памяти, эмулировать игры в режиме распахнутого на весь экран окна. Также очень ценной является функция, позволяющая сохранять видеоролики с геймплеем в низком (320 на 240) либо высоком (640 на 480) разрешении. Качайте программу на сайте http://www.geocities.com/chankastfe. ■







ПОРТАТИВНЫЙ NES?

СОБЕРИ КОНСОЛЬ СВОИМИ РУКАМИ

Небезызвестный Бен Хекендорн, уже успевший смастерить самодельные портативные версии Atari VCS, SNES и PS one, добрался и до NES! В гонконгских сетевых магазинах и раньше продавалось подобное устройство – Game Axe, выпускавшееся немалыми тиражами. Однако Бен решил, что его дизайн не слишком хорош и предложил свой вариант. Одна из проблем заключалась в том, что картриджи от NES слишком велики по меркам хендхэлдов, поэтому в портативные системы приходилось вставлять сверху (и это сильно портило внешний облик устройств). Бен посчитал, что проще увеличить размеры консоли, главным образом – экрана (была выбрана диагональ в пять дюймов – рекорд для хендхелдов!). В качестве источника питания используется дешевый аккумулятор от радиоуправляемой машинки, заряда которого хватает на два с половиной часа. Есть слот для второго джойстика (!), что позволяет на одном экране играть вдвоем в боевики вроде Contra. В качестве носителей информации используются обычные картриджи для NES. ■

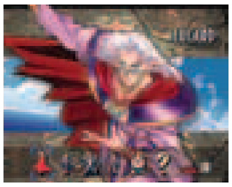






ХИТЫ ДЛЯ DREAMCAST ЖИВЫ!

ОНИ РАБОТАЮТ С ПОМОЩЬЮ CHANKAST!







OT SEGA

ЧТО ТАКОЕ PROJECT L?

СЕКРЕТ РАСКРЫТ!

Появилась информация о загадочном проекте Project L, а также первый скриншот из его рабочей версии. Это... эмулятор Saturn для Dreamcast! Разрабатывается он не с нуля, а на базе Yabase (http://yabause.sourceforge.net), достаточно сырой, но все же уже зарекомендовавшей себя программы. В оригинале она была написана под Linux, однако есть версии для Windows, Mac, а теперь будет и для Sega Dreamcast. Надеюсь, никому не надо объяснять, что если проект доведут до конца, то это означает, что библиотека мертвой, но все еще популярной в России, консоли, будет расширена за счет огромного количества хитов для предыдущей системы от Sega. Однако пока об эмуляции коммерческих игр речь, увы, не идет. К тому же разработчики позиционируют свое детище как инструмент для написания и тестирования программ под Saturn, не более того. Странный ход, учитывая, что Sega никогда не была замечена в нападках на авторов эмуляторов. ■



BONKERS

- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive, SNES
- **ЖАНР:** platform
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1995

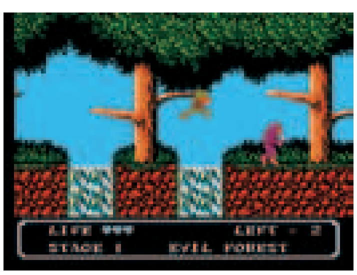
Наверное, многие помнят, что Capcom сделала немало игр по мотивам мультфильмов Уолта Диснея в эпоху 8- и 16-битных консолей. Геймеры старой закалки до сих пор с улыбкой на устах вспоминают, как с упоением играли в Duck Tales, Darkwing Duck и Chip & Dale. Компания действительно имеет солидный опыт разработки двухмерных платформеров – именно поэтому проекты с участием диснеевских героев остались в памяти такими увлекательными, чего не скажешь об их нынешних последователях, разработанных американскими компаниями. Как раз сегодня нелишним будет вспомнить Bonkers – добротный платформер по мотивам одноименного мультсериала, который давно демонстрировался по отечественному телевидению. Игра представляет собой самую обычную платформенную бродилку, где мы управляем главным героем – Чокнутым. Рыжая рысь умеет прыгать на головы врагов, кидаться бомбами и быстро бегать. Уровень сложности невысок, графика очень даже красива, анимация и вовсе замечательна. Музыка, правда, подкачала... Впрочем, любителям платформеров все равно непременно понравится. ■



MOON CRYSTAL

- **РАЗРАБОТЧИК:** Hect
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Hect
- **ПЛАТФОРМА:** NES
- **ЖАНР:** platform
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1992

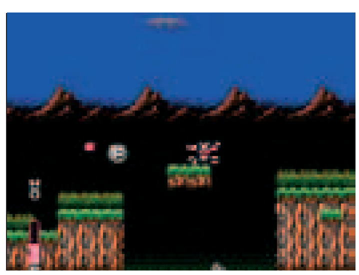
Как бы мы ни любили классические платформеры на NES, приходится признавать: бродилок, которые помимо увлекательного геймплея предоставляли бы игроку еще и интересную историю, было очень мало. Конечно, сегодня уже мало кого волнуют такие подробности, но если вам все же любопытно взглянуть на один из таких проектов – попробуйте Moon Crystal. Мало того, что игра обладает впечатляющими техническими характеристиками (красочная графика, приличное качество звука), – она способна порадовать не самой плохой сюжетной линией, которая достойна любой 8-битной JRPG. Тем более, история рассказывается посредством анимешных картинок, появляющихся между уровнями. По качеству и красоте они и не дотягивают до Ninja Gaiden, однако MC – все равно одна из немногих игр, в которой такими заставками можно любоваться. Игровой процесс по качеству проработки ничуть не уступает остальным аспектам: у персонажа немало возможностей, врагов – много, этапы – разнообразные, уровень сложности – весьма велик, так что попотеть при прохождении придется не раз. ■



BLASTER MASTER

- **РАЗРАБОТЧИК:** SunSoft
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SunSoft
- **ПЛАТФОРМА:** NES
- **ЖАНР:** adventure
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1988

Blaster Master – отличная приключенческая игра, рассказывающая историю парня, пустившегося в подземелье на поиски любимой жабы. У входа он нашел джип, бронекостюм и оружие – всем этим ему (то есть, вам) предстоит пользоваться на протяжении нелегкого путешествия, полного врагов, ловушек, боссов и секретов. Во многом напоминает Metroid, только BM реализована еще интереснее: половина игры – side-scroller, другая половина – action с «видом сверху». Подземелье весьма обширно, поэтому свобода перемещения велика – как и в Metroid, дорога в пройденные зоны всегда открыта, а джип можно улучшать, дабы эффективнее бороться с недругами. Требовать графических красот и мелодичной музыки от игры 16-летней давности – наивно, а по всем остальным параметрам проект SunSoft очень близок к идеалу. Даже более того, BM – одна из немногих игр восьмибитных игр, в которые с неменьшим удовольствием можно играть и сегодня: разнообразное исследование большой местности и увлекательный отстрел всех встречных захватывает с первых минут и не дает оставить игру непройденной. ■



КОРОТКО

■ В сети ходят слухи о том, что срок контракта Sega с автором GiriGiri, эмулятора Sega Saturn, истек. Соответственно, права на программу вернулись к ее создателю. Это может означать то, что вскоре мы увидим новые версии GiriGiri, уже бесплатные. Впрочем, официальных заявлений пока не было.

■ Студия любительских локализаций «Шедевр» выпустила шесть новых патчей, локализующих следующие игры для NES: Ufouria, Jurassic Park, Robocop 2, Rainbow Islands, Teenage Mutant Ninja Turtles и The Guardian Legend. Скачать их можно по адресу http://www.shedevr.org.

■ Обновился Xebra, японский эмулятор PS one. Об изменениях не сообщается. Необходимые файлы лежат на http://www.zophar.net.

■ Вышла свежая версия AEPgb, перспективного эмулятора GB/GBC. Загляните на его официальную страничку – http://aepgb.aep-emu.de.

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

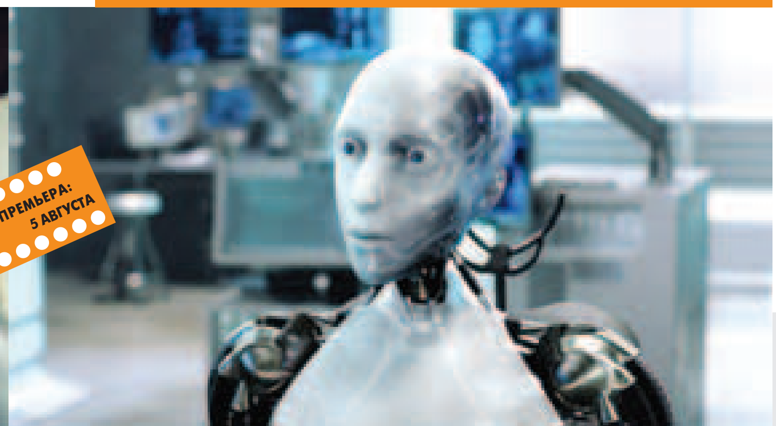
Основное кинособытие июля – это, конечно же, выход на экраны «Ночного дозора». Большинство прогнозов сбылось, какие-то предсказания не подтвердились, а что-то вообще никто не смог даже предвидеть. Однако, несмотря на разброс оценок, больше всего радует их общий знаменатель: отрицательный ли отзыв, положительный ли, но все побывавшие на премьере говорили, что «НД» – это новая веха для отечественного кино. Громкий дебют – вещь хорошая. Только не надо забывать, что любой успех необходимо углУбить и упрочить...

Я, РОБОТ
I, ROBOT

Три Закона робототехники

1. **Робот не может причинить вред человеку или своим бездействием допустить, чтобы человеку был причинен вред.**
2. **Робот должен повиноваться командам человека, если эти команды не противоречат Первому Закону.**
3. **Робот должен заботиться о своей безопасности, поскольку это не противоречит Первому и Второму Законам.**





Режиссер: Алекс Пройас
В ролях: Уилл Смит, Бриджит Мойнахан, Алан Тьюдик, Джеймс Кромвелл
Жанр: фантастика/экшн/триллер

Кинофакты:

- **В антикварном магазине роботов на витрине стоит собачка Aibo (Sony).**
- **Фильм, основан на сценарии, который первоначально предназначался для проекта Hardwired. По просьбе Пройаса сценарист Акива Голдсман обработал текст, добавив ему «азимовского» стиля.**
- **Перед началом проекта вся съемочная группа по рекомендации режиссера прочитала книгу футуролога Рея Курцвайла «Эра одушевленных машин» (The Age of Spiritual Machines), повествующую о грядущей эпохе роботов, когда для людей не останется места на Земле: машины попросту уничтожат человека как абсолютно бесполезное и потенциально опасное существо.**



2035 год. Чикаго. Мир благодаря использованию роботов полностью преобразился: андроиды выполняют всю грязную и неблагодарную работу – от уборки мусора до выгула собак. Детектив Дел Спунер (Уилл Смит) ведет следствие по делу об убийстве крупнейшего ученого, работавшего на US Robotics (!). Несмотря на незыблемость Трех Законов робототехники, Спунер убежден, что в убийстве замешан робот. Детективу в его расследовании всячески помогает специалист в области психологии роботов Сьюзан Келвин (Бриджит Мойнахан). Доктор Лэнс Робертсон (Джеймс Кромвелл), владелец компании, понимает, что последствия подобного расследования могут оказаться катастрофическими – если роботы могут нарушить закон хотя бы раз, что случится, если они все выйдут из-под контроля? И поэтому он пытается сохранить ход следствия в тайне...

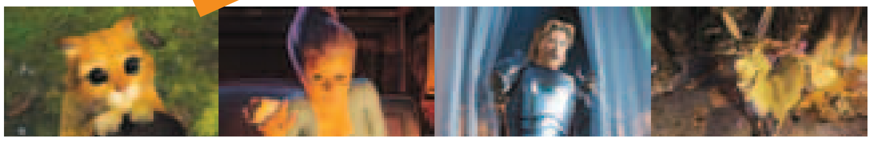
Несмотря на всю свою известность, Айзек Азимов удостаивался подобного внимания – экранизации своих произведений – очень редко. Стиль писателя настолько сложен (некоторые злые языки говорят, что у Азимова и писательского почерка не было – одни идеи), что ничего хорошего фильмы, созданные по его книгам, не представляли. Иногда находки фантаста использовались в телесериалах, иногда в видеофильмах, и лишь единожды произведения Азимова легли в основу полнометражного «Двухсотлетнего человека» – возможно, лучшей киноверсии его работ. Считается, что главная заслуга создателя знаменитых Законов робототехники в том, что он изменил стереотипное представление о роботах: чуждые человеческой природе, в его книгах они приобретали качества, присущие людям, из бездушных железяк превращаясь в иных существ – со своей логикой, поведением и, главное, душой. Вероятно, благодаря «гуманному» аспекту литературные работы Азимова столь маловостребованы в современном кинематографе.

Именно поэтому выход на экраны I, Robot интересен по нескольким причинам. Кроме того, что в основу фильма лег знаменитейший одноименный цикл рассказов Азимова, получилось ли у киношников соблюсти нелегкий «азимовский стиль» на этот раз? Будет ли в «Роботе», кроме крепко сбитого экшена, еще и не менее глубокая идея? Судя по доступным видеофрагментам – вряд ли. Однако сам Смит и некоторые авторитетные кинокритики утверждают обратное: в фильме-де будет предостаточно «твистов» – резких и неожиданных поворотов сюжета, и что идейный замысел картины достоин ее визуального воплощения (хвала Пройасу!). Что ж, если учесть, что сценарий многократно перерабатывался – возможно все. Кстати, «Робота» сейчас вовсю сравнивают с «Особым мнением». По мне, формула «Азимов + Пройас + Смит» выглядит не хуже, чем «Дик + Спилберг + Круз». ■

РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА: 19 АВГУСТА

ШРЕК 2

SHREK 2



Режиссеры: Эндрю Адамсон, Келли Эсбери, Конрад Вернон
Голоса: Майк Майерс, Эдди Мерфи, Кэмерон Диаз, Антонио Бандерас
Жанр: мультфильм/комедия

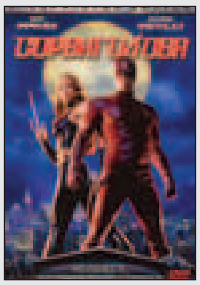
Медовый месяц Шрека и Фионы прерван: родители невесты, король Гарольд и королева Лилиан, возжелали познакомиться со свежеиспеченным зятем. И молодожены в сопровождении верного (и вредного) Осла отправляются в путешествие за тридевять земель в Далекое королевство. Даже самая долгая дорога когда-нибудь да кончается – сладкая парочка огров наконец прибывает ко двору. Удивлению короля и королевы нет предела, а Крестная Фея полностью уверена, что противоестественному браку огра и принцессы не быть – ведь на месте Шрека должен быть ее сын, Прекрасный Принц. И Фею не может остановить никакое препятствие. Сказка начинается...

Дабы не портить отношения с необъятной армией поклонников «Шрека», начну все-таки с плюсов. Вторая серия, несмотря на стереотип «продолжение не бывает лучше оригинала», смотрится на удивление легко – стиль, найденный при съемках первой части, не исчерпает себя, я так думаю, и в четвертой (если Осел к тому времени окончательно не надоест). Уровень «шрековской» мультипликации уже перестал быть революционным и чем-то из ряда вон выходящим, как это было в 2001 году, но опыт, полученный при работе над Volume 1, аниматоры из DreamWorks пропить не успели. А где-то даже и развили – по крайней мере, зверюшки и другие сказочные персонажи смотрятся на удивление органично. Чего про людей, к сожалению, не скажешь – цифровое происхождение героев-человеков все еще ощущается.

А теперь – искренне надеюсь, что Shrek-фанаты до третьего абзаца не дошли и побежали на премьеру – о минусах. Будем честны до конца: продолжение буквально высосано из пальца. Никто не ожидал, что сказание о болотном огре, вызволившем принцессу из несчастья, пройдет по экранам мира с ошеломительным успехом. Вот и пришлось штурмовать мозгом. Итог: абсолютно надуманный сюжет, расцвеченный массой шуток (иногда удачных) и аллюзий на другие сказки, мультфильмы и киноленты (зачастую просто неизвестные даже искушенному отечественному зрителю). Вспомним еще не всегда уместные параллели с современными реалиями – и второй «Шрек» превращается в сплошной полуторачасовой ребус «Угадай, откуда мы это взяли!». ■



Сорвиголова
Daredevil



- 2003
- Гемини Фильм
- 2.35:1 (анаморф)
- DD 5.1 (рус/англ)
- DTS (англ)
- субтитры (рус/англ)
- бонусы: текстовые и аудиокомментарии

Режиссер: Марк Стивен Джонсон
В ролях: Бен Аффлек, Дженнифер Гарнер, Колин Фаррелл, Майкл Кларк Дункан
Жанр: комикс/экшн

Днем Мэтт Мердок (Бен Аффлек) – обычный адвокат, работающий в одном из районов Манхеттена. Несмотря на слепоту, он развил остальные четыре чувства до экстрасенсорного уровня, и поэтому ночью превращается во врага всех злодеев, яростного и бескомпромиссного Сорвиголову. Очередной кровопийца, с которым предстоит сразиться Мердоку, – местный криминальный авторитет Уилсон Фиск (Майкл Кларк Дункан), прибравший к рукам весь город. А в нагрузку – правая рука мафиози, наемный убийца по кличке Меченый (Колин Фаррелл)...

На мой взгляд, ребята слегка заигрались. Да, кожаные sexy-доспехи – стильно. Да, «прощай, гравитация!» и «каждому суперменну – по супервуману!» – по-нашему. Да, рентгеновское зрение – рулезная круть! Но, простите, экранизация комикса, даже известного и популярного, кроме оригинальной идеи должна включать еще одну не менее важную составляющую – киноисполнение. Однако, Джонсон, похоже, общается со своим зрителем если и не на уровне начальной школы, то, по крайней мере, не выходит за рамки среднего образования: некоторые сцены напоминают театральную постановку любительского театра. Злодеи, Фиск и Меченый, переигрывают Голову и Электру по всем статьям; из спецэффектов – одно лишь X-ray-зрение Мердока заслуживает упоминания (правда, к концу фильма этот «феффект» в силу постоянного его использования надоедает невероятно!). В общем, что касается комикса (концепция и стиль) – не хуже, чем в «Человеке-пауке». Все остальное – словами не опишешь. В плохом смысле.

ДИСК Хоро-о-ош! Ой, хорош! Если и покупать «Голову», то только ради диска. Причем, лицензионного. Где есть и непережатое изображение, и подборка всех аудиотреков, включая превосходный дубляж в DD 5.1. ■

Восставшие из мертвых
The Undead



- 2003
- Екатеринбург Арт
- 1.85:1
- DD 5.1 (рус/англ)
- субтитры рус
- бонусы: анонс DVD

Режиссер : Майкл Спириг, Питер Спириг
В ролях: Фелисити Мейсон, Манго Маккей, Роб Дженкинс, Лиза Каннингем
Жанр: фантастика/ужасы

Мирный австралийский городок Беркли жил тихой и размеренной жизнью. В тот день ничто не предвещало изменений и, тем более, беды... Рене (Фелисити Мейсон), давно уже мечтавшая покинуть опостылевшую родину, наконец решилась уехать из Беркли. Однако внезапно начавшийся метеоритный дождь помешал ее планам: настоящий камнепад уничтожил полгородка, а уцелевших жителей превратил в... зомби. Рене находит убежище на ферме Мэриона (Манго Маккей), местного сумасшедшего, единственного, кто, кажется, был готов к «апокалипсису». Вскоре к ним присоединяются еще четверо уцелевших. Вместе они продолжают отчаянную схватку с ожившими мертвецами и вскоре узнают, что их приключения только начинаются...

Сценарий, режиссура, звук, монтаж, спецэффекты, все легло на плечи братьев-близнецов Спириг. Почему они еще не сыграли и в эпизодических ролях, остается тайной. Кинодебют молодых австралийцев впечатляет, даже если не знаешь всех подробностей. Например, того, что бюджет фильма составил около $700 тыс., которые братья собирали по друзьям и родственникам, а все SFX были отрисованы на PC за 9 месяцев! Несмотря на вполне прозрачные киноцитаты, Спириги сработали вполне профессионально – многие кадры неплохо бы смотрелись и в «большом» кино, а уж креатив, с которым братья-режиссеры расправлялись с бедными жителями, стоит отметить отдельно. Минусы: слишком навороченный, непродуманный сюжет и непрофессионализм актеров.

ДИСК Изображение широкоэкранное, хотя и перенесено на диск без пресловутого «анаморфа» – для фильма подобного уровня вполне хватает и «леттербоксного» формата. А над звуком можно было бы поработать дополнительно – в некоторых сценах «мощи» ощутимо не хватает. ■

Константин «Wren» Говорун /wren@gameland.ru/

Кирилл Бенедиктов

«Штормовое предупреждение»

- Жанр: фантастика
- Выход: 20 июля 2004 года



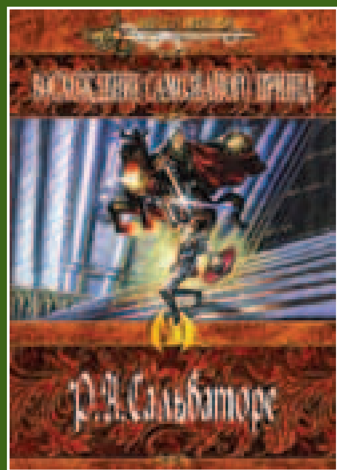
Мастер меча, в поисках драгоценного орихалка проникающий на остров, о котором ходят ужасные легенды. Мошенник-маг, отправляющийся в обитель могущественных ледяных демонов, чтобы получить огромное вознаграждение. Ученик шумерского колдуна, в поисках чистого знания спустившийся в бездну, где спят древние боги. Все они – главные герои произведений восходящей звезды отечественной фантастики Кирилла Бенедиктова, призера фестиваля «Роскон-2004».

Кирилл Бенедиктов – молодой перспективный писатель. Автор романов «Завещание Ночи» (2001) и «Война за «Асгард» (2003), а также ряда повестей и рассказов, опубликованных в периодике. За второе свое произведение, уже названное «романом десятилетия» в своем жанре, в 2004 году на главном конвенте российских фантастов «Роскон-2004» автор был удостоен бронзового «Георгия» в номинации «Крупная форма». Кроме этого, писатель получил личную премию Бориса Стругацкого – «Бронзовую улитку» – за лучший роман 2003 года. И надо полагать, что «Войну за «Асгард» ждут и другие награды.
Новая (третья) книга – «Штормовое предупреждение» – сборник фэнтезийных повестей.
Но сам Бенедиктов обещает, что в скором будущем появятся как сиквел, так и приквел к «Войне». Кроме этого, в планах автора – написать псевдоисторический роман с лихо закрученным сюжетом на материале его излюбленной эпохи – испанского завоевания Латинской Америки, а возможно, даже и пьесу. ■

Роберт Сальваторе

«Восхождение самозваного принца»

- Жанр: фэнтези
- Выход: август 2004 года



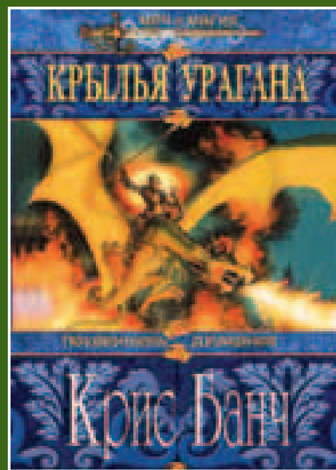
Войны и эпидемии остались позади. Однако в королевстве Хонсе-Бир по-прежнему неспокойно: там идет борьба совсем иного рода – за престолонаследие. Оружием в такой борьбе служат не мечи и луки, а заговоры и предательство, но в нее, хоть и против воли, оказывается втянута и Джилсепони, ибо король Дануб Брок Урсальский мечтает сделать ее своей королевой. Более того, выясняется, что сын, которого она считала погибшим, на самом деле был украден и воспитан королевой эльфов. Мальчик, никогда не знавший материнской любви, вырос отважным, но честолюбивым и жестоким воином, мечтающим о власти и славе.

Культовый американский писатель, автор многочисленных коммерчески успешных сериалов героико-эпической фэнтези, непревзойденный рассказчик, умело сплетающий все элементы повествования в захватывающее действо и вовлекающий читателя не только в процесс наблюдения за героями, но и в эпицентр событий, происходящих на страницах его книг.
С момента возникновения рубрики Bookshelf мы уже не раз обращались к творчеству Роберта Сальваторе. Книга «Восхождение самозванного принца» – продолжение цикла о Демоне. «Лучшее, что написано Сальваторе со времени создания романов о Темном эльфе», – так сказал об этом произведении Тэрри Брукс. Другие книги этого цикла: «Демон пробуждается», «Дух демона», «Демон – апостол», «Проклятие демона». ■

Крис Банч

«Крылья урагана»

- Жанр: фэнтези
- Выход: август 2004 года



У Хэла Кэйлиса, родившегося и выросшего в крохотной горной деревушке Каэрли, было две мечты. Одна – летать на драконах, укротить которых способен не всякий. И вторая – возродить былую славу своего народа, в далеком прошлом вольного и свободолюбивого, теперь же безропотно тянущего унылую лямку беспросветной жизни рудокопов. Он и не подозревал, что разразившаяся кровавая война станет ключом к исполнению обоих его желаний. Ибо Дирейну, родине Хэла, отчаянно необходимы новые герои, которые смогут подчинить себе мощь драконов и поставить ее заслоном против вражеской армии, отлично обученной, безжалостной и во много раз превосходящей по численности их собственную.

Крис Банч начинал свою карьеру как военный журналист, автор репортажей из Вьетнама, где служил командиром патрульного взвода. Прежде чем полностью посвятить себя литературному труду, он около двадцати лет писал для кино и телевидения, а также для разного рода изданий – от журналов андеграунда до таких популярных, как «Look» и «Rolling Stone». Написанные Крисом Банчем в соавторстве с Алланом Коулом романы из серии «Стэн» и трилогии «Антэро» стали бестселлерами во многих странах мира.
«Банч умело создает характеры героев, в совершенстве владеет умением строить стремительно развивающийся сюжет, рисует захватывающие батальные сцены и плетет паутину политических интриг», – пишет Publishers Weekly. ■

Дэвид Вебер

«Космическая станция «Василиск»

- Жанр: фантастика
- Выход: август 2004 года



«Василиск» – далекий перекресток гиперпространственных туннелей, одинокая база у захолустной планеты, принадлежащей полудиким аборигенам, заповедник контрабандистов, брошенный на произвол судьбы аванпост звездного королевства Мантикора... А еще это арена первой битвы в грядущей тяжелой войне. И если бы защиту «Василиска» не возглавила капитан Виктория Харрингтон, у Мантикоры не было бы шансов на победу.

Дэвид Вебер родился в Кливленде, штат Огайо. Первый роман написал в соавторстве со Стивом Уайтом в 1990 году. Сейчас писателя, пожалуй, знают все любители фантастики. Это один из наиболее популярных и ярких авторов современной «космической оперы». Именно перу Вебера принадлежит замечательный сериал, ставший образцом и классикой мировой военной фантастики – про космического капитана Викторию Харрингтон – вызвавший и до сих пор порождающий немало споров во всемирной сети.
По многочисленным просьбам российских читателей этот цикл вновь переиздается, но это не обычная перепечатка. Новая книга издана в улучшенном оформлении с использованием «родных» западных слайдов, текст заново переведен, дополнен и расширен, а кроме этого воссоздана хронология Вселенной. Все составляющие для того, чтобы украсить коллекцию истинного ценителя фантастики. ■

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Похоже, идея с выборкой мнений из сетевой конференции «СИ» пришлась вам по вкусу: в Интернете кипят эпистолярные баталии, в то время как подыссякший ручеек бумажных писем лишь отдаленно напоминает полноводный весенний поток. Три месяца призовой подписки в этот раз получает пользователь white tie – за здравость суждений. Читайте форум, пишите письма! – ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

КОНСТАНТИН «RAZIEL» ЯКОВЛЕВ

Здраствуйте, уважаемые господа, редакция «СИ». Пишу вам впервые, из культурной столицы матушки нашей России – Санкт-Петербурга. Читаю вас давно, вот только покупать журнал стал недавно, с декабря. До этого все как-то друзьями обходился, благо любящих ваш журнал среди них предостаточно.

По традиции, обсудим вас. Не про Doom 3 же говорить? Кармаку и без нас внимания хватает.

Пару слов и вопросов по поводу контента DVD. У вас с уважаемыми «PC Играми» один человек за наполнение дисков отвечает? Если да, тогда все понятно. Если нет, то интересно, нельзя ли посильнее разнообразить содержание DVD. Я не говорю о таких разделах, как, «Джентльменский набор», «Демки», «Видео», «Патчи». Понятно, что тут ничего не поделаешь. Но вот разделы с такими мелочами, как софт и всяческие бонусы, могли бы сильнее разниться в двух журналах. Я уж не говорю про обои, кочующие из номера в номер, мелькающие то в «СИ», то в «PC Играх», и об одинаковых описаниях для софта. Казалось бы – мелочи, а общее благоприятное впечатление портят. Половинка чайной ложки дегтя в бочке меда. Касательно всего журнала хочется сказать: «Побольше эксклюзивности!» Понимаю, что, эксклюзивнее, чем почти 3 Гб видео с E3, ничего быть не может в принципе. Огромное вам спасибо, что вы это мероприятие посетили и выдержали это безумие. Тяжелая у вас профессия. Снимаю шляпу и кланяюсь.

Хорошо что у вас есть возможность получить ту информацию, которую рядовой геймер достать не в состоянии. Больше интервью, графики, концепт-арта. Очень интересны исторические экскурсы в ход развития конкретных игр. Опять же, вспомним диск. Кажется ли вам, что, даже 50 Мб обоев для DVD в 4.6 Гб – это смешно? Я уж не говорю о том, как редко количество обоин доходит до таких рекордных отметок.

Движемся далее. Как я понимаю, ваш журнал, если и не позиционирует себя как журнал для всего гейм-комьюнити, то им уже стал. Попытка всеохватности привела к тому, что аудитория дифференцировалась и увеличилась. Журнал интересен как рядовому геймеру, так и человеку, интересующемуся индустрией электронных развлечений по причине соответствующей профессии. По этому поводу просьба – уделяйте больше внимания стороне, касающейся разработки игр. Персоналии, команды разработчиков, издатели, технологии (в рамках приличного, конечно) – врезок вверху страниц, по-моему недостаточно. Ведь вполне реально посвятить хотя бы полосу этой немаловажной и интересной теме. Понятно, что в случае необходимости можно по забугорным сайтам полазать – не в этом дело. Что приятнее? Висеть в сети, выискивая информацию для анализа, либо читать мягкую глянцевую СИ, где, помимо полезных сведений (жаль, пока в непреемлемо малом количестве) можно почитать и что-нибудь для души – например о новом платформенном файтинге? Жаль, что вам не удается получить удовольствия от прочтения своего журнала, которое вы приносите в жертву нашему ненасытному информационному аппетиту. Снимаю шляпу и кланяюсь еще раз.

Теперь подойдем с другой стороны. Недавно высокоуважаемый Купер вспоминал некий журнал – что же было так хорошо в «Великом Драконе», и чего не было в тогдашней «СИ». Душевности, души – так это охарактеризовал Валерий. Я полностью согласен. «ВD» делался с душой, так же как сейчас делается «СИ». Но основу «души» «ВD» составляли не только старания авторов, но и, в равной мере, старания читателей. Насколько смешно и в тоже время «по-домашнему» смотрелись упомянутые автором рисунки на бумаге в клеточку на глянцевых страницах. Что я всем этим хотел сказать? Дайте стимул людям творить! Конечно, конкурс игровых видеоклипов – это хорошо, но ведь есть еще сотни областей, в которых читатели смогут себя показать. От, опять же, рисунков, до рассказов и полезного софта. И стимулом не обязательно должны быть материальные вещи, я уверен, что многие люди получат удовольствие от одного осознания того, что приложили руку к созданию любимого журнала. Конечно, в этих делах надо знать меру, чтобы не дошло до листков в клеточку (которые при особом желании можно поместить на DVD), но ведь сейчас читательская сторона «души» представлена крайне скудно (Reader's Hints да «Обратная связь»). Думаю, при желании вы справитесь.

Говорить могу еще долго, но пора и честь знать. На прощание хочу вас поблагодарить за то, что вы в своем журнале пытаетесь ни о ком не забыть и каждому вашему читателю уделить должное внимание, которое для нас особо ценно. Что бы не было сказано выше, вы были, есть и будете самым полным, компетентным и уважаемым изданием, освящающим индустрию электронных и связанных с ними развлечений.

razy@nm.ru

Экая глыба, сразу обо всем. Мы планируем слегка увеличить удельный вес публикаций, непосредственно связанных с разработкой игр. Тут важно не переборщить: для вас это полезно, а кто-то, наоборот, читает «СИ» исключительно ради информации о платформенных файтингах (кстати, что это такое?), полагая интервью девелоперов сугубо факультативным чтивом, практической пользы не несущим. Далее, мы отняли у Ворона велосипед и вручили ему распечатку вашего письма с наказом втиснуть на диск еще больше иск... икс.. клюзивов. А то не овелосипедим обратно. Посмотрим, что выйдет. Касательно фэнской составляющей и стимула для творчества. Читатели «СИ» и тексты, и рисунки, и поэмы, и даже игры домашнего приготовления нам присылают, до недавних пор разве что не пели – так теперь же и поют в рамках конкурса SingStar! Осталось объявить соревнование по скоростному вышиванию крестиком Марио и Йоши. Или чего похуже – наш коллективный Разум найдет, чем вас занять.
А вообще, спасибо на добром слове. Вот для таких читателей мы и просиживаем свои розовые попки в мрачных чертогах редакционного узилища.

ASMODIAN

Привет тебе, глубокоуважаемая «Страна Игр». Пишу я из далекой Латвии, город Рига. Я, наверное, как

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

и другие ваши читатели, долго хотел вам написать – и вот, наконец, добрался трезвым до клавиатуры (*не надо так сразу о читателях! – А.К.*). Мне нравится ваш журнал. Особенно тем, что, в отличие от других, он развивается, меняются системы оценивания, появляются новые рубрики. Становится приятно, когда купишь новую «Страну» и, читая, видишь там какое-либо нововведение. Так держать!
Хочу пожаловаться на CD. Часто бывает, когда кликаешь посмотреть видео или запустить демку, ничего не происходит. Немного неудобно и обидно.
А теперь несколько вопросов:
1. Выйдет ли jewel-версия Unreal Tournament 2004? Если да, то когда и от какого издателя?
2. Существуют ли игры по мотивам книг Роберта Джордана и Ника Перумова. Дайте, пожалуйста, ссылку, где их можно посмотреть. Фанаты и любители этих писателей – пишите мне!
3. Не собирается ли появиться RPG (или, может быть, уже вышла) уровня Gothic II и Morrowind? Если у кого есть что сказать мне, ПИШИТЕ!
Спасибо за все и до свидания.

thelord@inbox.ru

Уважаемый AsmodiaN, кликайте сильнее! Шучу. На самом деле, на расстоянии сложно определить, что за конфликт у вас происходит с оболочкой дисков: она тестировалась на компьютерах различных конфигураций, и нигде подобных проблем не возникало. Теперь – к вопросам. Сиречь, к ответам.
1. Если речь идет о наших палестинах, то неизвестно. Российские издательства никак не могут договориться с Atari.
2. По джордановскому «Колесу времени» существует одноименный (Wheel of Time) FPS для PC 1999 года выпуска от, опять же, Atari. Элементарный поиск по сети обнаруживает официальный сайт игры: http://www.wheeloftime.com/. Что касается Ника Перумова, то вы можете задать вопрос самому писателю на его веб-страничке (http://www.fantasy.ru/perumov/).
3. Чем же вам Star Wars: Knights of the Old Republic не угодила?

ВИКТОР ПАПШЕВ

Здравствуйте, мой любимый журнал «Страна Игр», и большой привет всей его редакции. У меня есть несколько вопросов:
1) Куда делся Виктор Перестукин, и почему?
2) Когда выйдет GTA: San Andreas?
3) Когда, хотя бы примерно, выйдет Mafia 2? Помню, как долгие дни и ночи я проходил Mafia: The City of Lost Heaven.
4) Так выйдет ли Half-Life 2 к первому сентября?
5) А правда, что STALKER: Shadow of Chernobyl может вообще не выйти?

solidus101@mail.ru

Витя Перестукин сейчас работает PR-менеджером в компании «Руссобит-М» – издательская стезя пришлась ему по душе больше, чем журналистская. Что касается остального, то давайте честно – вы издеватесь? Почти в каждом номере редакция белугой ревет, жалуясь на письма из разряда «когда выйдет то-то?». Мы исправно сообщаем все предполагаемые даты выхода громких проектов, предоставляемые прессе компаниями-издателями. А потом пишем о переносах этих дат. И о следующих за переносами переносах. И о переносах, следующих за переносами переносов, тоже регулярно пишем! Читайте журнал, там все написано. Все, даем торжественное обещание не отвечать на письма, затрагивающие сроки релиза новых GTA, Doom, Half-Life и STALKER. Ребята, поймите, у нас не справочное бюро для тысяч интересующихся судьбой этих игр. Как только появится новая информация, вы найдете ее на наших страницах.

ГЛАС НАРОДА:

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru/) ответить на простой, но предполагающий интересную дискуссию вопрос: готовы ли вы перейти на платформы следующего поколения, или вас вполне устраивают нынешние системы?

Автор: white tie
Все познается в сравнении. Если консоли нового поколения дадут только новое качество графики, то у меня еще очень много непройденных игр, и не только на консолях этого поколения. Если же они дадут действительно новые возможности игры, то с удоволь-

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

ствием перейду. Надежда на Nintendo Revolution, сетевые возможности и их поддержку в нашей стране. Свежим глотком воздуха за последнее время были Eye Toy, танцевальные игры и новый Donkey Kong. Надеюсь на появление шлема виртуальной реальности.


Автор: DAS
Хм... Даже не знаю... С одной стороны, на консоли нынешнего поколения может выйти еще достаточно хитовых игр, соответственно запускать в продажу Next-Gen-консоли несколько рановато... Но, с другой стороны, порядка 80% хитовых игр сейчас – это сиквелы. Быть может, с выходом консолей нового поколения, мы получим много самостоятельных хитов. А в финансовом плане я готов себе купить PSP, соответственно, и консольку нового поколения приобрел бы со временем...


Автор: inkvizitor
Нынешние системы уже порядком поднадоели, да и устарели уже. На NDS я хоть сегодня готов перейти, а вот настольные консоли... Конечно хорошо было б, если бы они вышли, но главной проблемой является цена, и вопрос – какую из приставок купить? А все из-за Dremcast. Вот, думаю, куплю я сегодня приставку, а завтра она уже мертва. Но пока на консоли нынешнего поколения будут выходить хорошие игры, я буду их покупать. В общем, выхода новых систем я жду, но сразу в тот же день покупать их, скорее всего, не буду. Но если они официально, с небольшой временной разницей выйдут в нашей стране, я их куплю сразу, как завезут в магазины.

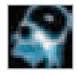

Автор: T-X
Я только недавно PS2 взял, так что мне ее вполне хватает. А что касается нового поколения, то, я думаю, PS3 смогу купить только спустя год после ее появления, ведь первоначальная цена будет заоблачной. А ежели графика будет не сильно отличаться от PS2, то тогда вообще можно будет ждать официального российского запуска PS3, если он вообще состоится.


Автор: Ketsueki
Мне кажется, пока еще рано... Я готов перейти на «next-gen» примерно в 2006 году, не раньше. Конечно, платформы уже исчерпали свои «железные» ресурсы, разработчика попросту больше не силах выжать из них что-то новое. Но лично я еще не наигрался, впереди ждут Star Ocean 3, FFXII, новая Xenosaga и море чего еще! Дорогие создатели консолей, уж дайте нам наиграться в эти платформы!


Автор: boroda
На данный момент в этом нет необходимости, так как существующие системы не выработали свой ресурс (в том числе и PS2). При должном умении разработчиков качественные игры будут еще долго появляться на нынешнем железе. Но в сторону PSP уже смотрю.


Автор: freeman (анимешный)

Еще интерестно, на какой портативной платформе JRPG будет больше... Их столько к 2006 году появится, что даже думать страшно какую приставку брать...


Автор: astral
Переходить уже можно! Только, я думаю, прежде чем переходить на новые консоли, нужно подождать хороших игр для них, а то консоль есть, а игр хороших-то нет! А вот насчет PSP желание берет верх над здравым смыслом. Казалось бы, ну выйдет PSP, ну подождать немного (а может и много), и цена будет приличная...


Автор: Бормотограф
Мне на апгрейд компа денег не хватает, а вы про приставки новые! Новое – это хорошо, но для «немосквичей» пока неподъемно...


Автор: Scut
Я сейчас планирую тотальный апгрейд моего компа. Ближе к зиме собираюсь покупать DS или PSP (если финансы к тому времени будут восстановлены). А так, мне важнее мой PC, чем новые приставки. В дальней перспективе, может, куплю PS3.


Автор: JuraN
Думаю, что через полгодика после выхода консолей нового поколения, когда спадет стартовый ажиотаж, а вместе с ним и завышенная цена, прикуплю себе пару консолей... но и про PS2 забывать не буду. А вот что касается PSP, эту крошку хочу уже сейчас. Что касается ресурса приставок, то, думаю, PS2 его уже полностью исчерпала. По крайней мере, в графическом плане разработчики ничем уже удивить не смогут...


Автор: Lee-san
Во-первых, я не готов чисто финансово, да и меня вполне устраивает моя PS2. Еще очень много хороших игр может преподнести эта консоль.


Автор: roman
Со дня появления Dreamcast (а Дрим можно считать первой приставкой нынешнего поколения) прошло слишком много времени. Пора бы уже появиться первой приставке «новейшего поколения». Финансовый вопрос здесь – вовсе не главное. Чем раньше выйдет аппарат, тем быстрее на него упадут цены, но мы-то зато уже будем знать, какие пирожные нас ожидают. И стараться приблизить день покупки. PSP, конечно, займет умы и пальцы на некоторое время, но в прямом смысле «новейшим поколением» она не является, так же как, впрочем, и DS, которая станет лишь полигоном для отработки «в полевых условиях» одной модной фишки – чувствительного к нажатию экрана. В общем, все готовы, но ждут, что на сей раз удумала Sony. Мы ждем, Биллигейтс ждет, Нинтендо ждет. Sega, вон – не дождалась, и что получилось? ■


журнал
«DVD ЭКСПЕРТ»
просто и доступно
о домашнем кинотеатре!
С сентября ищите в продаже
первый номер
ежемесячного журнала
100 страниц полезной информации
DVD
ЭКСПЕРТ

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Zoo Empire



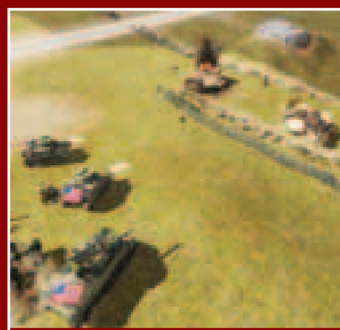
Новая экономическая стратегия от создателя Restaurant Empire и серии Capitalism Тревора Чана. Симпатичная 3D-графика и занимательный геймплей должны привлечь настоящих поклонников жанра. Не забывайте, игру делают знающие люди! ■

Крылатая мясорубка 2

Демо-версия второй части красивого side-scroll shooter'а. Летим, уничтожаем толпы врагов и любуемся эффектами. Красота! ■

D-Day

Новая стратегия в реальном времени о второй мировой от Digital Reality. В демо-версии представлена одиночная миссия The Longest Day и карта для мультиплеера, где могут сразиться до четырех человек. ■



СОФТ:

Anti Crash

Программа, контролирующая все системные процессы, оптимизирующая оперативную память и файл подкачки, автоматически убивающая зависшие приложения и всячески повышающая стабильность системы. ■

Battery Doubler

Подарок для владельцев ноутбуков. Хитрым образом оптимизирует работу железа, тем самым снижая потребление энергии чуть ли не в два раза. Заряда батарейки вам хватит надолго. ■

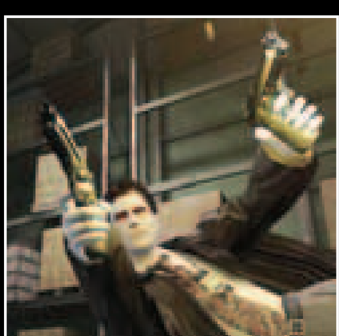
Becky! Internet Mail

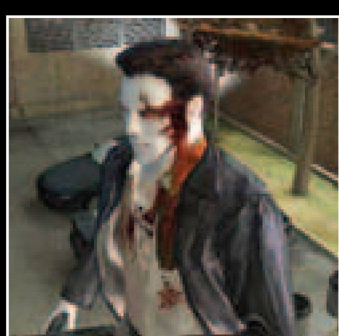
Новый почтовый клиент с огромным количеством функций, удобным интерфейсом и кучей плагинов. Пожалуй, первый реальный конкурент The Bat! ■

МОДЫ:

Max Payne 2: Vampire Mod 3

Последняя версия популярной «вампирской» модификации, изменяющей внешность главного героя, а также наделяющей оного различными сверхспособностями. ■

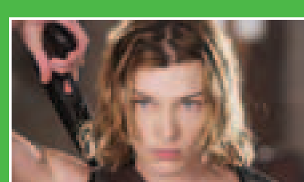




ВИДЕО:

Resident Evil: Apocalypse

Новый трейлер фильма Resident Evil: Apocalypse. Большой, красивый, с Милой Йовович в главной роли. Впервые на экране во всей красе главный босс третьей части игры – Немезида. ■



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 18-го августа 2004 года!/

КОРСАРЫ II

Ни для кого не секрет, что «Пираты Карибского моря» – это одна из самых успешных и продаваемых игр в нашей стране. Но преданные поклонники «Корсаров», конечно же, ждали настоящую вторую часть истории о флибустьерах. На их улице сегодня праздник! Пять страниц чистых, незамутненных пространными рассуждениями знаний о проекте «Акеллы» и кое-какие сюрпризы на диске. Все это вы найдете в нашем журнале буквально через пару недель.



VAMPIRE: THE MASQUERADE: BLOODLINES

Смотреть вампирский ужастик с чашкой кофе в руке – что может быть обыденней этого занятия? Фильмами о вурдалаках нас закормили до такой степени, что даже телевизор включать не хочется. А вот хорошими играми про последователей графа Дракулы мы не избалованы. Разработчики из Troika Games (те самые, что делали в свое время Fallout, Arcanum и Temple of Elemental Evil) обещают исправить это недоразумение. Будет ХИТ?! Скорее всего...

METROID PRIME 2: ECHOES

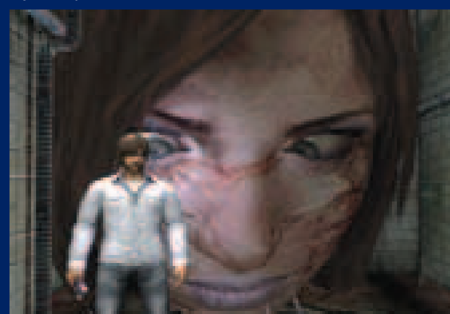
Свет в окошке для поклонников GameCube, сиквел одной из лучших игр 2003 года (если учитывать европейский релиз), яркий пример того, как именно следует переводить культовые двухмерные сериалы в третье измерение. На E3 показывали демо-версию, разработчики уже вовсю делятся подробностями проекта, и грех не поделиться ими с нашими читателями.

METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE

«Русско-немецкий Fallout» чувствует себя очень неплохо и уже выходит на финишную прямую. Хотя разработчикам еще есть над чем потрудиться... такие выводы мы сделали после визита в «Акеллу». В следующем номере ищите «демо-тест» этого проекта, основанный на впечатлениях от изучения бета-версии Metalheart.

SILENT HILL 4: THE ROOM

К нам в руки попала японская версия игры, и мы с удивлением обнаружили, что изучать иероглифы совсем необязательно – в ней есть и субтитры на английском, и английская же озвучка. Так что если есть возможность запускать игры других регионов, а также кредитная карточка, то можете уже сейчас заказывать Silent Hill 4 прямиком из Страны восходящего солнца, не дожидаясь европейского релиза. Не уверены в том, что игра хороша? Мы расскажем вам о своих впечатлениях в следующем номере.



SPIDER-MAN 2

Вы уже наверняка посмотрели фильм – готовьтесь к интерактивной версии похождений человека-паука. Команда Treyarch собаку съела на подобных проектах, и мы более чем уверены в том, что эта игра станет самым настоящим хитом. Обо всех деталях игры, интересных новинках и качестве графики вы узнаете через две недели.



Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

редакционная ПОДПИСКА!

С ЛЮБОГО НОМЕРА

СТРАНА ИГР

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)
Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________
☐ На 12 месяцев, начиная с ______________
(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

☐ **CD**
☐ **DVD**
(выбери комплектацию)

Ф.И.О. ______________________________

индекс ______________ город ______________

улица, дом, квартира ______________________

телефон ______________ подпись ______________ сумма оплаты ______________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа — Оплата журнала "Страна Игр" с ____ 2004 г. — Сумма
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа — Оплата журнала "Страна Игр" с ____ 2004 г. — Сумма
Подпись плательщика

Кассир

Подписка для юридических лиц www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: inter-post@sovintel.ru
Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ВНИМАНИЕ!

БЕСПЛАТНАЯ
Курьерская доставка по Москве
Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?
Звони 935-70-34

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр + 2 CD + постер + наклейка»
6 месяцев (12 номеров) – **960** рублей
12 месяцев (24 номера) – **1920** рублей

«Страна Игр» + DVD + 2 постера + 2 наклейки»
6 месяцев (12 номеров) – **1320** рублей
12 месяцев (24 номера) – **2640** рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

справки по электронной почте subscribe_si@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются

LG

Life's Good

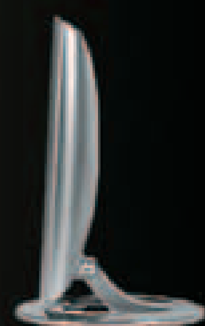
FLATRON™

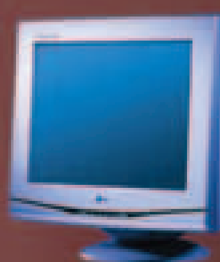
freedom of mind











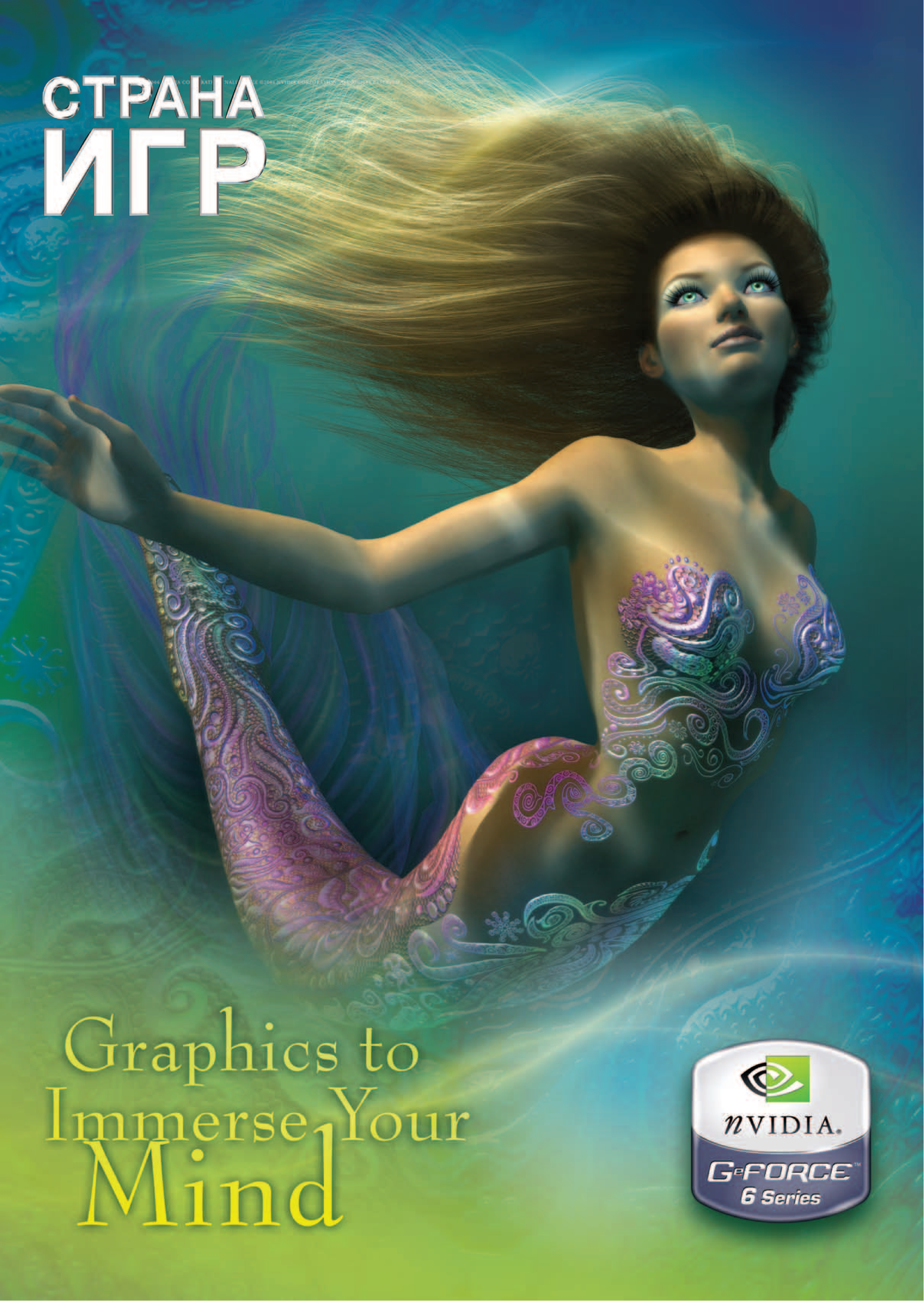
FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс

Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095)777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

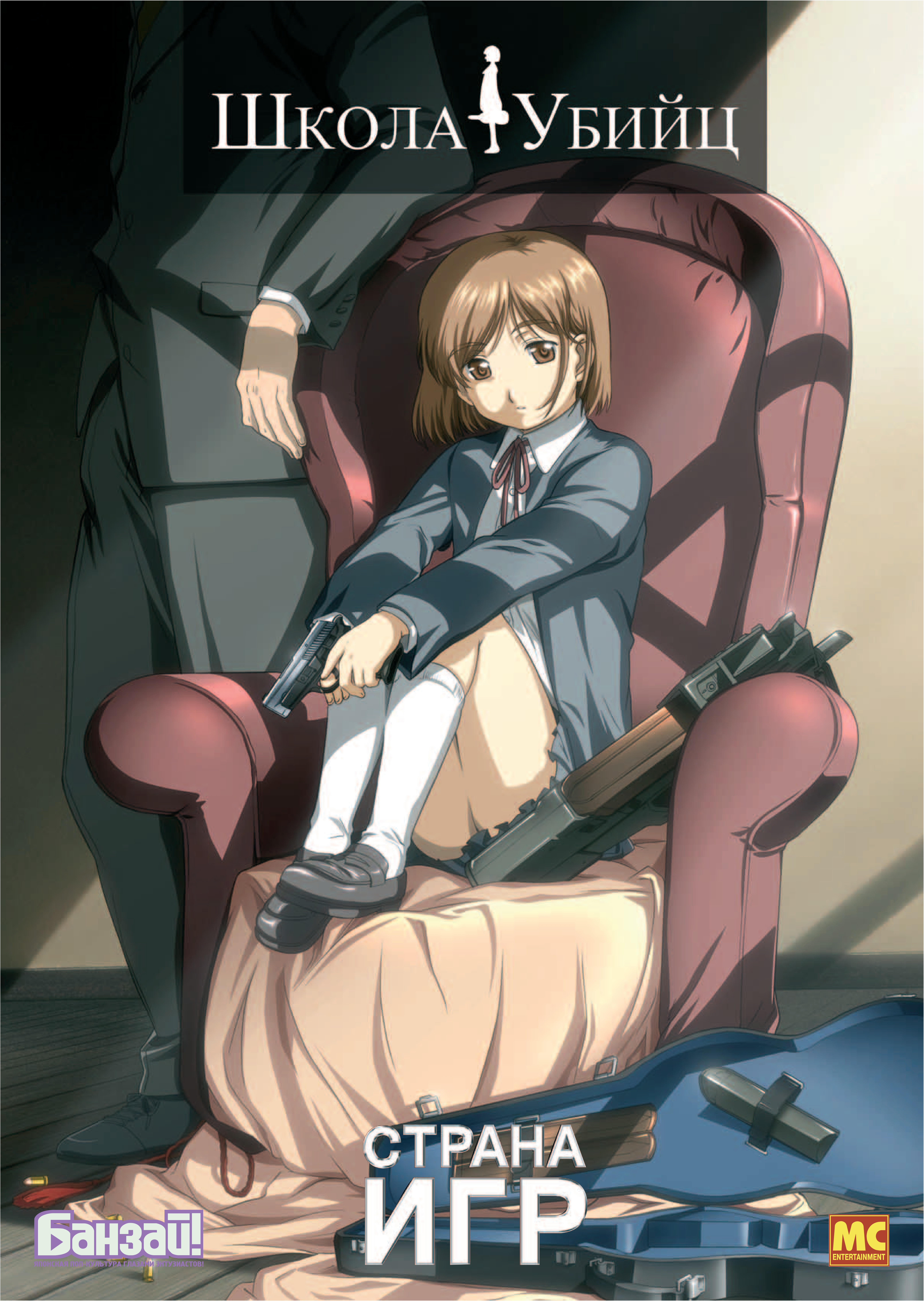

от 159 рублей*
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОПТИЧЕСКИЕ МЫШИ
*проводная оптическая мышь Defender 2330
defender
подробную информацию и адреса магазинов
в вашем городе смотрите на сайте
www.defender.ru


СТРАНА
ИГР
Graphics to
Immerse Your
Mind
nVIDIA.
GeFORCE
6 Series



В тылу
ВР ГА
СТРАНА
ИГР
1С
ФИРМА "1С"
BE ST
WAY


СТРАНА ИГР
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
GUERRILLA
KILLZONE™


Школа Убийц
Страна
Игр
Банзай!
MC ENTERTAINMENT

АВГУСТ 2004 #15|168

В ТЫЛУ ВРАГА || KILLZONE || THE SIMS 2 || PSI-OPS || DUNGEON LORDS || THE BARD'S TALE || JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING || DRIV3R

СТРАНА ИГР